
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
www.game-exe.ru
Сентябрь 2000
4 601357 000055
Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.
первый национальный конкурс компьютерных игр
Наша игра 2000
ИТОГИ КОНКУРСА «НАША ИГРА–2000» стр. 53
Проклятые земли
Пространства ликования
стр.35-51
СЧАСТЛИВЫЙ ЧЧУ
ЛОТЕРЕЯ
стр.3
Game.EXE #9(62)'2000
© C&C Computer Publishing, Ltd.





ПРОГУЛКИ С ИГРОЗАВРАМИ

Привет сызнова, любители истории! Если вы это читаете, значит: 1) вы интересуетесь прадедушками своих любимых игрушек/желаете поностальгировать вместе со мной, 2) вы умеете читать по-русски, 3) вы сжимаете в руках сентябрьский .УЧУ. Что ж, похвально. Ну-с, господа хорошие, давайте-ка возьмем тетради для конспектов и устремим свои мысли/взоры/руки в сторону аркад палеолита.

Кто не знает, что представители данного игрового жанра во все времена не требовали от игрока наличия лобных долей головного мозга и отличались сверхдружественным пятиклавишным интерфейсом (курсоры + пробел)! Была, конечно, ужасно нарисованная, а потому не принимаемая сердцем и глазом (и желудком) адвенчурная забава по имени Another World (aka Out of This World), заставлявшая думать, постреливая в наседающих врагов. Также на ум приходят Gods, но там загадки сводились к банальному перетаскиванию определенного предмета в заданное место с последующим убиением ни в чем не повинного босса (очень загадочное существо этот босс — всегда появляется в конце, на самом интересном месте). Это все не то — негде мысли разойтись.

А ведь наверняка любому почитателю клавodробления надоедало бездумно крошить клавиатуру в труху и хотелось найти оправдание своим деструктивным наклонностям и даже немножко напрячь свою единственную мозговую извилину (она одна, зато большая и переходит сразу в прямую кишку). Вы уже не маленькие, и поэтому знаете (а если маленькие и не знаете — не расстраивайтесь, сейчас добрый дядя Саша все расскажет), что спрос рождает предложение, и тогда родились аркады с “сюжетом” и легонькими головоломками типа “нажми на кнопку — получишь результат” — любимая технология достижения успеха в подавляющем большинстве action-игр. Но появлялись и лучи света в этом темном туннеле, — как-то раз я встретил одну необычную игрушку легкомысленного жанра, которая помимо ловкости рук требовала от игрока достаточной сообразительности и даже умения логически мыслить. Сегодня — о ней.

Metal Mutant

Год издания:	**1991**
Разработчик:	**Silmarils**
Издатель:	**Silmarils**
Платформа:	**DOS**
Жанр:	**Action/Adventure**

Называется игра Metal Mutant. Если бы в тот далекий 1991 год своего появления на свет божий она попалась под горячую руку наших горе-локализаторов из подполья, носить бы ей какое-нибудь дивное название вроде “Железный дровосек: Поход за пивом”. Сомневаетесь? А вы вспомните, что было с первой KKnD или с той же Blood! К счастью для всех, доморощенных локализаторов раньше было если и не намного меньше, то уж по крайней мере некоторые из них были (а может, и есть — кто знает?) по-настоящему талантливы. Взять хотя бы просто отличнейшие переводы первого LSL, SQ4 или SQ5 — that's it, localized happiness. <...Некоторое количество бреда по поводу “как хорошо было раньше, как плохо сейчас, а что будет дальше — страшно подумать” вырезано, чтобы не нервировать читателя...> Пираты сейчас уже не такие добросовестные, как в старые добрые времена. Нынче они — сплошь и рядом ленивые сволочи, гоняющиеся на золотым тельцом и положившие на литературный русский язык большой и косматый Stylus. Так что приобретайте, друзья-товарищи, легальные копии (или хотя бы копии, не тронутые поганой рукой какого-нибудь убогого толмача), и вам не придется читать косноязычные фразы вроде: “античный космический корабль, засосанный песком”.

Достаточно о дармоедах удачи (до джентльменов им свет не близкий), давайте-ка я лучше о любимом и родном — об игрозавре по имени “Металлический мутант”. Название вызывает легкое недоумение — объясните мне, как металл может мутировать? Ну да бог с ним, с названием, мы и не такие ужасы встречали, к примеру, “Мотоцикл-вампир” — реально существующий тип фильма ужасов (на деле это — жалкая насмешка над жанром). Сразу, пока не забыл: возможности выхода в ДОС здесь не предусмотрено. Видимо, таким образом разработчики — Silmarils (опять Франция) — дают понять, что их игра — шедевр, от которого нельзя оторваться добровольно. Ну ладно, зря, что ли, у компьютера RESET на корпусе присутствует?

По каким-то неведомым общественности причинам ММ общается с нами на двух языках: в меню — на английском, а в игре — на французском (родном то есть). Вы не ослышались — игра действительно активно общается с игроком, используя для своего монолога информационную панель внизу экрана (как это оригинально!). То описание невиданного доселе монстра продемонстрирует, то подскажет, как с новым оборудованием управляться. Бесполезная, вообще говоря, штука — много ли игроков владеют французским хотя бы в той же мере, что и рассматриваемая игрушка? Они же ни черта не поймут из того, что им пытаются сообщить. А знание родного языка д'Артаньянов пригодится в процессе прохождения не раз, а два. Видимо, из сострадания к неграмотным самые важные для action-людей надписи разработчики сделали на английском — POWER и SCORE.

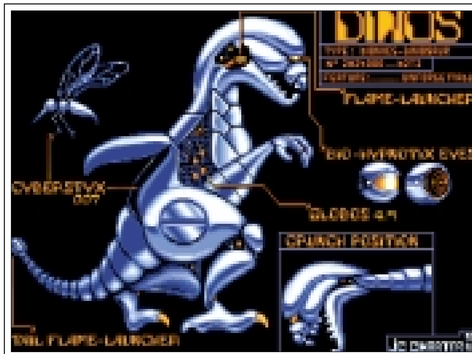
Запустив этот безвыходный (NO ESCAPE!) франкофонный шедевр, сталкиваешься с непредсказуемым препятствием. Имя ему — управление. Возможно, оно было популярно разжевано в user's manual, нам недоступном по причине полной дремучести, провинциальности и несоблюдении общемировых законов об интеллектуальной собственности. После непродолжительной борьбы с клавиатурой выясняется, что основная клавиша в этой игрульке — SHIFT, точнее, ее сочетания с кейпадом.

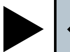
О сюжете. Он здесь как бы есть — расскажу вкратце: кто-то с кем-то что-то не поделил, самим разбираться было недосуг, поэтому одна из конфликтующих сторон взяла и скинула своего “спортсмена” в жестяных спортивках в чужое болото. Пусть типа разберется, порядок там наведет, покажет, кто здесь главный пацан. А “спортсмен” попался не простой, а продвинутый: железный робофеликс, по моему хотенью умеющий принимать одну из трех форм — на зависть всем японским трансформерам, по нерушимой японской же традиции владеющим только двумя конфигурациями (насчет японцев могу и ошибаться — аниме мало в детстве смотрел, за экспертизой обращайтесь к кудеснику шотгана).

Первая форма — киборг (я тут ни при чем, это все разработчики с недостатком фантазии). Настоящий легкоатлет, мастер спорта по спортивной ходьбе, поставил мировой рекорд по прыжкам с места в яму (не шучу: в игре реально существует глубокая яма, заполненная болотной жижей. Каждый, игравший в ММ, хотя бы раз прыгал в нее, наивно полагая, что это безопасно. Особо забывчивые прыгают до сих пор — правда, Лёха?), любит взбираться по канату и уговаривать несогласных рубяще-прикалывающим оружием (топор и трезубец соответственно). Увлекается электрошоковой терапией, убивающей насмерть любой напряжеметр. Самый крутой боксер по бегу.

Вторая ипостась (падите ниц!) — динозавр, механический T-Rex малого калибра. Имеет на вооружении два огнемета — в голове (аки Змей Горыныч) и в филейно-хвостовой части (аки канадские весельчаки Теренс и Филипп). Также умеет кусаться, доводить взглядом до истерики не хуже мудрого Каа и пугать окружающих механической мухой на радиоуправлении, которую везде с собой таскает. Выгодно отличается от остальных форм тем, что может успешно уничтожать малорослых вредителей (идеальная сельхозтехника, мечта колхозника), до которых другие дотянуться не могут по причине полной несгибаемости позвоночника. СуперМегаГодзилл(рр?)а (был такой у японцев, помните?) в ауте.

И, наконец, последняя форма — танк. Почти натуральный steel beast, на гусеничном ходу, с локатором, пулеметом и rocket launcher'ом. Жаль, rocketjump делать не



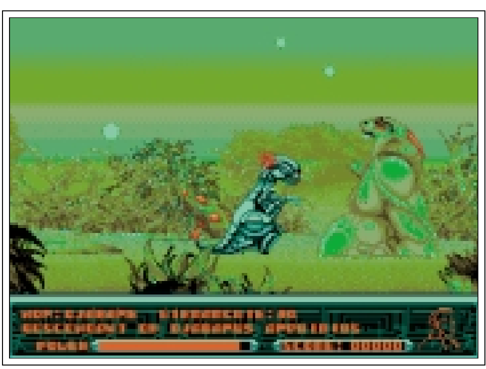


умеет, а не то мы бы тут всех за пять секунд в мясо порвали. Характер нордический, воля железная. Замечен в непорочной связи с киборгом и динозавром (и мухой).

В общем, самый непобедимый и нержавеющий коллектив из доселе виданных. Жаль, что при посадке нашего героя хорошенько тряхануло, и он растерял большую часть своих электронных мозгов, а с ними и способностей. К счастью, все восстановимо — время от времени из самых необычных мест будут вываливаться картриджи, дающие доступ к новым возможностям. Т.о. где-то у финишной черты мы все-таки получим боевую универсальную машину (БУМ), способную показать главному смутьяну, где фраги зимуют (в Сибири — где же еще), вместо той жестянки, что нам коварно подсунули в самом начале.

Чтобы добраться до конца игры, предстоит мутанту проделать не столь долгий, как хотелось бы, путь по прямой без развилок. Он, может, и рад бы свернуть, да нельзя — не положено. Потому что налево пойдет — и упрется своим электронным чайником (понимайте как хотите) прямо в анимированный background. А направо пойдет — зазвенит бронированно-чугунным лбом о стекло монитора. Так что вперед, мутант, иди и никуда не сворачивай, я высоко сижу, в монитор гляжу, не садись на пенек, не ешь пирожок... Впрочем, что-то я отвлекся от основной темы моего рассказа. Итак, идти придется, но не очень далеко — игрушка коротенькая, как овечий хвост. Тоном профессиональной гадалки имею вам сообщить что "ждет тебя, молодой-богатый-сталепроволочный (...позолоти ручку... на чем мы остановились? ах, да...), дорога не столь дальняя, как все мы надеялись, всего-то: болота ужасные да город мрачный, механизмами зловещими набитый, кроме того, путь твой будет пролегать сквозь мрачнейшие подземелья, населенные невоспитанными грубиянами зомби, и закончится в великоразмерной пирамиде, где ждут тебя самые тяжкие испытания и где живет-поживает твой mission goal".

Короче, скучать некогда — прямо туристическая путевка в Занзибар с посещением местного Диснейленда, а не боевой марш-бросок в стиле "no-prisoners-no-survivors". Нет, конечно, убивать придется, как и в любой action-game. Мне, например, именно пришлось — через нехочунебудунеумею, превозмогая себя, ведь я же пацифист, филантроп и вообще вегетарианец в душе (ударение на втором слоге) — сказывается квестовая молодость. Хотя вполне вероятно, что вам-то нарезать монстров своим именным хвосторубом в радость. Что ж, понимаю





— обычно они ведут себя не политкорректно и загораживают проход. Орудий убийства в игре довольно много, выбирать есть из чего, так что свою жажду насилия утолить вполне возможно.

Но не все вам железом махать. Как и говорилось, придется думать. И не только над тем, каким именно способом избавить мир от очередного паразита общества. Предстоит решать головоломки разной сложности. Например, ответить на несколько вопросов для получения доступа к чему-либо (главная сложность здесь — французский язык, на котором задают эти самые вопросы). Или разобраться с довольно сложной системой вентилей, чтобы пустить по трубам сжатый газ, открывающий дверь. Хотя бывают и казусы — ищешь кнопку, открывающую дверь, а ее нет. Потому что дверь — одноразовая и открывается с помощью парочки ракет. А однажды пришлось задействовать свои музыкальные способности — проиграть мелодию. Чуть сфальшивишь — поджарят без раздумий. К счастью, в игре есть SAVE, а также LOAD (разве я не?..), а также изредка встречаются станции подзарядки энергии (которая есть health). Благодаря им не приходится перепроходить все заново по нескольку раз из-за отсутствия музыкального слуха.

Занятно: однажды в процессе прохождения у меня возникла чисто квестовая проблема — застрял, как Пух в гостях у Кролика! Это в аркаде-то, хоть и с логическим отклонением в развитии! И задание вроде аркадное: утилизовать оккупировавшего станцию робота POL4. Все терминалы обшарил, все щели в поисках чего-нибудь могущего помочь облазил — там еще заперто, тут мгновенно убивают (POL4 мечет в бедного мутанта смертоносные бумеранги собственной выработки с ядреной начинкой), и, как назло, под рукой нет ни одного русского философа, способного подсказать ответ на вопрос. Впрочем, недолго блуждал я в потемках — у меня приключился взрыв мозгов, или как это там?.. Прозрение! Хитрость была вот в чем: нужно было войти в комнату, где недруг прохлаждается, быстро — пока бумерангами не накрыло — включить личный защитный экран и, пользуясь своей механической мухой, нажать неприметный выключатель под потолком (по описанию это похоже на — о ужас, страшно подумать — пиксель-хантинг!). В результате в полу раскроются ужасные челюсти и просто скушают вредоносного оккупанта, выплюнув лишь голову. Вроде ничего сложного, а ведь поди ж ты — замаялся.

Наконец, продравшись сквозь всех рукоприкладствующих стражей, добираешься до развязки. Вот ты где спрятался, злейший враг! Я плыл к тебе на крокодиле (правда, правда), летел на гравиплощадке, ехал на лифте; встретил трех роботов, они ловили меня... А потом били. Какие мучения пришлось вытерпеть по дороге — однажды бедного робота даже закатали в жестянку! Наконец-то я отомстю, и мстя моя будет страшна!

Добравшись до самого-самого местного босса и заглянув в его бесстыжие глаза, осознаю, что где-то я его видел. Изумлению нет предела: кого я вижу! Бедный Йорик! Какими судьбами! Неужели ты и есть местный злодей — кибернетический диктатор со славным ником AROD7? Не узнал — богатым будешь. Посмертно. Потому как для того-то я сюда и был заслан — избавить мир от твоего присутствия. Вот он, последний бой (он трудный самый). Требует быстрой реакции и соображаловки, ну да где наша не пропадала — да практически везде! Наконец, враг повержен (если можно так выразиться), и... какая неожиданная концовка, какой сюжетный ход! Бедная наша! Кажется, она все-таки пропала. Да вы не пугайтесь, посмотрите на картиночку вверху — и все поймете.

Что я могу сказать в заключение? Один тип заявил (цитирую по памяти): "The game is pretty nice but it's sooooooo boring to play. Have fun". Может быть, кто-то с ним и согласится, но я считаю, что ММ — лучший action для измученного говорящими головами квестомана и лучшая adventure для уставшего продавливать пробел до пола и решившего задействовать еще и головной мозг (небывалый случай!) аркадника. По сути, является тем самым местом, из которого растут ноги более поздних "умных" стрелялок — Flashback или первого System Shock. Хорошая вещь, несмотря на свой преклонный возраст. А хорошие вещи просто так не забываются. Как совершенно верно заметил старичина Хетфилд (он всегда был мудр, как столетняя гадюка): Fortune, fame/ Mirror vain/ Gone insane/ But the memory remains.

Александр Металлургический, прямиком из ОАСУТП 5кл.стана 1700, ЦПиО ПХЛ.

Тюбетейка чудес

...Она, старая тюбетейка ББ, как и было обещано, стойко терпела аж до 15 июля, а потом, когда часы пробили полночь и половину лета, а значит, неминучую октябрьскую слякоть и декабрьские метели, и ждать стало совсем невмоготу, гортанно, вспомнив молодость и непонятное азиатское наречие, на котором говорили ее бывшие владельцы с полустанка Тюратам, прикрикнула на Василия, и только тогда тот, до краев засыпав ее счастливыми бумажками с именами потенциальных победителей, умело применил свое фирменное правило "вечно правой руки", и...

...и мы наконец узнали победителей двух конкурсов "Угадай и получи приз!", объявленных в "Читательской газете" #2'00 (всяк интересующийся см. стр.стр. 7 и 14!).

Итак, роскошный The Monkey Island Bounty Pack отправляется к **Артему ВАЛИНУ**, проживающему в И-нете по адресу: avalin@mail.ru! Наши поздравления! (Кстати, правильные ответы: б, д, в, а, г.)

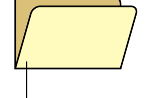
А суперквест Gabriel Knight III уезжает самым скорым почтовым поездом в славный город Киров к **Александру ШЕРШОВУ** (ashmail@ezmail.ru), четко знающему, кто такой Олег Медокс и каким игровым компьютером оснащена его любимая малолитражка Hummer Limo. Каким? Вы все еще не знаете? Позор вам и Hummer Limo! Конечно же, <censored>PSX.

Спасибо всем! Поздравляем счастливчиков!











Содержание .EXE CD #9’00

Игры

Advanced Tetric •Arkanoid 2000 •BANG! Gunship Elite Cubics3D •Hired Team: Trial •Infestation •KISS Psycho Circus: The Nightmare Child •London Racer• Mercedes-Benz Truck Racing •Six-Trix •Star Trek Voyager: Elite Force •Star Wraith •Thandor •Three Leaves•Traffic Giant

Утилиты

ACDSee 32 v3.0 •DeskNotes v3.0 •“G-PlaY: любая информация об играх” •Go!Zilla v3.5 •Poco v2.0.2.686 •Speaking Clock Deluxe v3.02 •Virtual Creatures: Chilean Rose Tarantula v1.3 •X-Setup v5.6.3 •ZipMagic 2000 v3.0 •ZoneAlarm v2.1.25 •100 Proof Cocktail Planner v5.0

Патчи

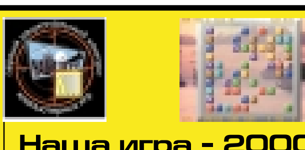
Diablo II v1.02 Patch •Gunship! Patch•Icewind Dale v1.05 Patch •KISS Psycho Circus: The Nightmare Child Beta 1 Patch •Shogun: Total War Patch •Tachyon: The Fringe Patch •Terminus v1.5 Patch •Vampire: The Masquerade – Redemption v1.1 Patch

Драйверы

AGP Alladin V/Pro II/TNT2/Pro 3M/Pro IV v1.68 •Detonator Windows NT v5.32 •Detonator Windows 2000 v5.32 •Detonator Windows 95/98 v5.32 •G200/G400 Windows 95/98 v6.00.010 •PowerStrip v2.70 •USB Filter Windows 95/98, 2000, NT v1.08 •Voodoo 3 Windows 2000 v1.01.03 •Voodoo 3 Windows 95/98 v1.05.00 •4-in-1 Windows 95/98, 2000, NT v4.23

Музыка

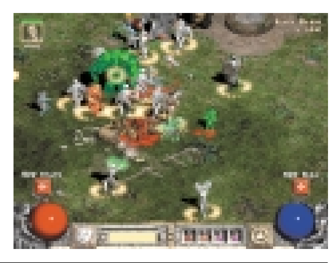
Избранные музыкальные треки из игры “Проклятые земли” (“Нивал”/”1С”) •Избранные музыкальные треки из игры Iron Strategy (Nikita Ltd.) •Бонус-трек: Музыкальные треки, не вошедшие в игру Pharaoh (Impressions Games/Sierra Studios)



Многопользовательский режим открывает массу интересных сторон Diablo II. Совместная игра очень, очень любопытна — если подойти к делу с умом и энтузиазмом. Разные комбинации персонажей и их умений на самом деле диктуют свой стиль ведения боя.

стр. 96 ▶





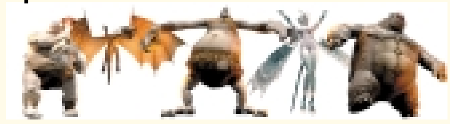
Проклятые земли



магический реализм

— ...Но знаешь, что самое смешное в Европе?
— Что?
— Небольшие языковые различия. Почти все одинаково, но есть небольшие различия.
— Например?
— Знаешь, как они называют Evil Islands?
— Они не называют их Evil Islands, верно?
— Они называют их Proklyatye Zemli.

стр. 36 ▶

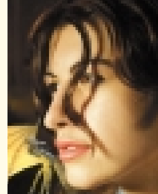


дхарма

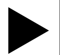
...“Take no prisoners”, — вдруг произносит секретарь и красной кнопкой на селекторе вызывает на подмогу PR-менеджера. Еще пять минут ожидания в эффектном сюрплясе под восхищенные взгляды статистов. Наконец, входит Орловский, и сцена магическим образом преображается: все становится таким, каким было два года назад, когда Pentium 233 был мощным процессором, Ultima Online хорошей игрой, а острова назывались “аллодами”.

стр. 41 ▶



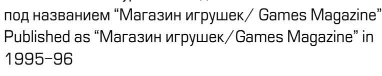






stop





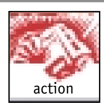
strategy



rpg



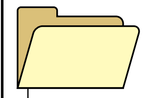
simulators



action



questologica

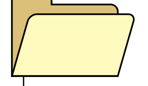




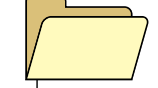
pervy vzglyad



стр. 78 ▶



posledny vzglyad



polygon

Реклама в номере

IN THIS ISSUE

Cover Story
Joyful Evil Islands!
The first Role Playing Strategy is here! And it is made in Russia. **Evil Islands**, by Nival Interactive/1C, is, according to its developers, an RPG with elements of strategy, however, the game resists any attempt of a strict genre definition. It is made of the substance that we love. Sparkling, addictive, joyful! **Our Choice!**
Exclusive interview with the winning team of Nival in the form of a play in four acts. Nival's director **Sergei Orlovsky**, chief programmer **Yuri Blazhevich**, designer **Dmitry Devishev**, and chief artist **Elena Rychkova** share their vision of the present state and future of game making in Russia, the history of their current project, and the art of gaming.

Our Game 2000
We announce the results of the **First National Games Development Competition**
108 new original games were submitted by game development teams and individuals. 33 of them made it into the final round. Read about each of these games in the final report. **Grand–Prix** goes to **Lineoman**, a collection of 18 puzzle/arcade games by Vadim Madgazin (Moscow). **Second Prize** goes to **Balance!**, a puzzle by ITEM Multi–media (Moscow). Four **Special Prizes** go to **Scorched Universe**, a tactical turn–based 3D ar–cade by Insignia Studio (Apatity/Saint–Petersburg), **Mindsurfing**, a dynamic puzzle by Igor Nesiolovsky (Podolsk), **Dead Zone**, an RTS by Andrei Popov(Kharkov, Ukraine), and **Russian Babylon**, a puzzle by Nikolai Ponomarenko (Kharkov, Ukraine). Congratulations to all winners! Thanks to all participants! Special thanks to sponsors! See you next year!

News
The games we want to play.
Exclusive interview with **Lorne Lanning**, president of Oddworld Inhabitants, the maker of the upcom–ing and so eagerly awaited **Oddworld: Munch's Oddyssee**. Lots of new stuff to explore and admire. Learn about the future of the Oddworld Quintology, which is too far from being politically correct!
Four yearz ago, the original Z got three reviewz and two Our Choicez! from uz juzt in one izzue. The famouz Bitmap Brotherz are at it again! **Z2** iz in the making and it appearz to be a zecond coming of a mazterpiece of tactical action in full 3D. Will Bitmap Brotherz change their name to Polygon Brotherz?

Action
Sanity: Aiken's Artifact, by Monolith/FOX In–teractive, takes us into the world of psychic war–riors. The demo offers just two slices of a 21–mission exquisitely tasteful action pie with the spirit of MTG on top of it. Beautiful, dynamic and immersive.
What do we get when the Russians are determined to make a Q3A–killer? Right! **Hired Team: Trial**, by New Media Generation. A traditional multiplayer 3D FPS with very bright color lighting and glim–mering textures.
Welcome to the circus, **KISS Psycho Circus: The Nightmare Child**, by Third Law Interactive/Gathering of Developers! A well–done funny mindless game with nostalgic flavor. Wish every game could have such great music! All the de–cisions implemented by its designers were bor–rowed from classical arcades, which makes this FPS even more amusing.
Heavy Metal™: F.A.K.K.², by Ritual Entertainment/Gathering of Developers, demonstrates what the programmers and designers can make out of Q3 engine in a TPS. Stunning graphics, outstanding level design (hi Richard!), an immense choice of weapons, lots of acrobatics, and you are destined to remember Julie till the rest of your days. It's all about her ass (hi Julie, hi Beau!). Thank you, Ritual!

Strategy
Imagine you walk in the forest picking mush–rooms. Since you drank too much, you tripped face down in the anthill. You try to stand up but you are trapped in a rubber frame and very soon become an integral part of collective mind in **Empire of the Ants**, by Microids. Forget all what you knew before about RTS. A very serious game, almost a simulator.

Simulators
Grand Prix III by Geoff Crammond, by MicroProse/Hasbro Interactive, is the most beautiful, most per–fect F1 simulator on the planet, a living legend. Re–sign yourselves to the fact that you'll be playing it for many years to come. Since there is and will be no competitor to it. Highly recommended. **Our Choice!**

RPG
A detailed analysis of **Diablo II Multiplayer**, by Blizzard. You must get to level 99. Don't ask why. You simply must! That's what the Gods want you to do. You'll be rewarded, promise! **Our Choice!**

Polygon
Art and science of level design. More lessons from **Cliff Bleszinski**.
Localization of Black & White. What will it look like in Japanese? How to biuld your own B&W fan website. The answers provided by **Steve Jackson**.
The Art of Animation: How to deal with physics.

Language Courses
We are proud to present the **Lithuanian edi–tion of Game.EXE**! Other languages are wel–come to follow!

C&C Computer Publishing Limited

Издатель•Publisher
Михаил Новиков • Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru

Номер 9 (62), сентябрь 2000 г.
Issue 9 (62) September, 2000
В 1995–96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"
Published as "Магазин игрушек/Games Magazine" in 1995–96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation.
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

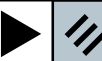
РЕДАКЦИЯ•EDITORIAL BOARD
Главный редактор•Editor-in-Chief
Игорь Исупов • Igor Isupov (garry@game-exe.ru)
Арт-директор•Art Director
Денис Гусаков • Denis Gusakov (dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь•Editorial Assistant
Николай Давыдов • Nikolay Davydov (ndavydov@game-exe.ru)
Редактор отдела стратегий•Strategy Editor
Олег Хажинский • Oleg Khazhinsky (oleg@game-exe.ru)
Редактор отдела Action-игр•Action Editor
Господин ПэЖэ • Mr. PG (pg@game-exe.ru)
Редактор отдела RPG•RPG Editor
Александр Вершинин • Alexander Vershinin (versh@game-exe.ru)
Редактор отдела квестов и логических игр•Adventure & Mind Games Editor
Мария Ариманова • Maria Arimanova (masha@game-exe.ru)
Редактор отдела игрового железа•Hardware Editor
Николай Радовский • Nikolay Radovsky (nradov@game-exe.ru)
Корреспонденты•Writers
Фраг Сибирский • Frag Sibirsky (frag@game-exe.ru),
Михаил Судаков • Mikhail Sudakov (michelle@game-exe.ru)
Рейтинги•Ratings
Василий Петров • Vasily Petrov (vasya@game-exe.ru)
Веб-редактор•Web Editor
Андрей Ом • Andrei Ohm (ohm@aha.ru)

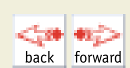
Рекламная служба•Advertising
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Светлана Сазонова • Svetlana Sazonova (svetas@computerra.ru)
Служба распространения и подписки•Sales, Distribution & Subscription
ЗАО "Компьютерная пресса" • Computer Press
Тел.: (095) 232-2165 • Tel.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка•Technical Support
Евгений Васильченко • Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать•Printer
Acta Print Oy, Finland
Тираж 35000 экз.
Circulation 35,000 copies.
Цена свободная

Учредитель•Founder
Дмитрий Мендрелюк • Dmitry Mendreliouk













Oddworld навсегда

Андрей **ОМ**

И никакой политкорректности!

Шапки долой! Демиург Лорни ЛЭННИНГ (Lorne LANNING), президент Oddworld Inhabitants и создатель одноименной вселенной — самой глубокой, самой загадочной и самой интригующей в сегодняшней игровой индустрии, отвечает на вопросы журнала Game.EXE.

Все сомнения рассеяны: теперь мы не сомневаемся, что через пару десятков лет самым ожидаемым проектом будет одиссея какого-нибудь Snuzi (другое дело, что, возможно, ради нее придется покупать богомерзкую PSX4,5 или там Nintendo 666), а наши дети и, в некоторых случаях, внуки будут просить у нас хоть одним глазом посмотреть на антикварную коробочку Abe's Oddyssee, стоящую в шкапу на почетной инкрустированной золотом полке.

Game.EXE: Дорогой Лорни, до нас дошли кошмарные слухи — будто Munch's Oddyssee и Hand of Odd не увидят свет на ПК! Ради бога, скажите, что это неправда! Как же тогда новенькие, в машинном масле, редакционные GeForce 2 и 1,3-гигагерцовые Pentium III? Наверное, придется выкинуть...

Лорни ЛЭННИНГ: Успокойтесь, друзья, мы планировали и планируем выпустить обе игры на ПК. Другое дело, что системные требования пока не определены...

.EXE: Уф... Камень с души! Теперь можно жить дальше... Мы отлично осведомлены о вашей концепции — "в Oddworld не играют, туда приходят пожить", а также о том, что в Abe's Oddyssee и Abe's Exoddus мы посетили только небольшую деревню на карте мира, по размерам в десять раз превышающего Землю. Так вот, хотелось бы знать, какая часть вашей фирменной вселенной откроется нам в Munch's Oddyssee?

Л.Л.: В Munch's Oddyssee вы изучите жизнь и повадки Виккерсов (Vykkers), а также их представления о ведении бизнеса. Помните глакконов (Glukkons), топливных магнатов, олигархов? А вот Vykkers — ученые и доктора. Ухватистые парни, но совершенно без души и прочих благоглупостей. Похожи на классических гарвардских выпускников, которые решили после университета поработать в исследовательских отделах табачных корпораций или диктаторами в странах третьего мира.

По поводу географии. Как вы знаете, действие Oddworld-квинтологии проистекает на Мудосе (Mudos). По мере продвижения к концу эпопеи мы побываем во всех густонаселенных регионах, и Munch's Oddyssee в этом смысле не исключение. Мы припасли для игроков самые свежие и неизведанные места Мудоса. На сей раз это будут разнообразные индустриальные комплексы.

.EXE: Ваши предыдущие игры, при всем нашем к ним уважении и горячей любви, были по своей природе аркадами, пусть и страшно красивыми, умными и вообще. В МО же, если мы все правильно поняли, будут элементы и стратегии, и ролевой игры, и квеста, и прочая, прочая. Как же все это уживется между собой? Не произойдет ли отторжение тканей? Не опасаетесь ли вы, что игра рассыплется на кусочки под своей собственной тяжестью?

Л.Л.: Ничего такого мы не опасаемся. Мы вообще ничего не опасаемся, ибо знаем, что делаем. Будущее видеоигр (так и сказал, черт возьми! Форменная оговорка по Фрейду. — **Прим. дор. ред.**) вовсе не в играх с четкими жанровыми определениями — они уже в прошлом. Новые консольные технологии (или не оговорка?.. — **Прим. дор. ред.**) дают такой неимоверный простор для творчества, какого раньше в индустрии просто не было. Людям свойственно думать, что нынешние игры таковы, потому что ДОЛЖНЫ такими быть. Простите меня, но это — чушь. Игры таковы из-



Фото М.Новикова.

Бог игры? Абсолютно точно!

Oddworld: Munch's Oddyssee

Жанр	Action/Adventure/RTS/RPG/Simulator
Разработчик	Oddworld Inhabitants
Веб-сайт разработчика	www.oddworld.com
Издатель	Infogrames
Особенности	Вместо движка здесь инфраструктура, вместо управления — Gamespeak, главный герой катается в инвалидной коляске, а у его друга зашит рот. А вы говорите — особенности.
Суть	Лорни Лэннинг и его друзья задумали что-то невероятное. Пафос и пылепущательство, за которые любой другой девелопер был бы затоптан нами вусмерть, здесь простительны, уместны и вполне оправданы.
Дата выхода	Не объявлена
Веб-сайт игры	www.oddworld.com/games/ow_munchodd.html

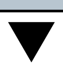










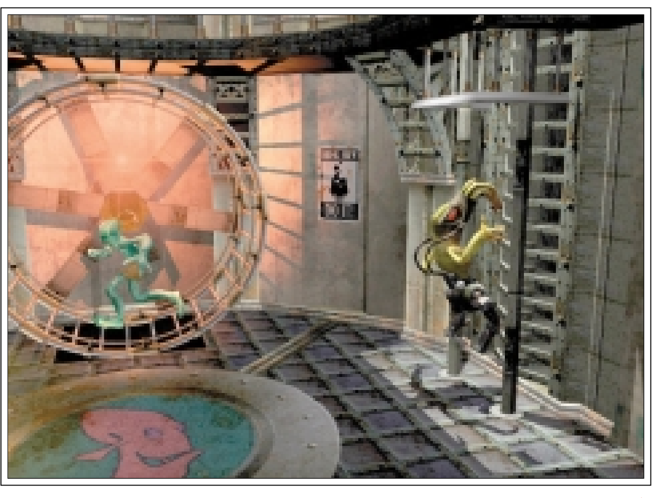






Фото М.Новикова.

Фарзад Варахрамян (Farzad Varahramyan), начальник многонациональной комманды дизайнеров Oddworld Inhabitants.



До последнего момента мы, скептики, не верили, что сцена отрендерена в реальном времени — однако Лорни даже не стал бить себя в грудь. Будет еще и не такое.

за технических ограничений, сковывавших их создателей. Сейчас — время для прыжка вперед, время оторваться от всех старых основ и всех известных типов геймплея.

По мере того как мы смешиваем жанры, становится понятно: успехи и провалы зависят не от технических трудностей, а от наших дизайнерских и креативных решений. Не пойму, с чего вы решили, что гибрид "action/adventure/RTS/RPG" будет сложнее одной из своих составляющих? Найти здесь верное решение — отнюдь не детская задача, но это совершенно не значит, что она неразрешима. Мы считаем, что мультижанровые игры (по крайней мере наши) будут даже легче для освоения, чем существующие... Но намного, намного более интересными.

.EXE: Раз уж на то пошло, позвольте технический вопрос. Скриншоты из МО (если только вы накануне собственноручно не нарисовали их в 3D Studio!) поражают наповал. Смена времен года выглядит фантастически. Unreal, Q3 и иже с ними плачут и стреляются из шотганов. Скажите, намерены ли вы продавать движок? Будет ли он использоваться в Squeek's Oddyssee? Сколько сотрудников продали души дьяволу в обмен на такую невероятную красоту?

Л.Л.: Спасибо за комплименты! У нас большая группа программистов, ребята уже долго работают над этим движком. Все начиналось с многих часов, проведенных ими с дизайнерской командой, карандашом и бумагой: теперь мы можем быть уверены, что делаем нечто уникальное. Ядро движка для нас делала сторонняя команда кодеров, не имеющая отношения к игроиндустрии, — об этом мы вам еще расскажем, но не раньше, чем все закончим. И — нет, наш engine не продается.

Шоты, которые вы видели, выглядят так во многом благодаря работе наших безумно талантливых художников; впрочем, баланс между программированием и дизайном всегда критичен. Лучший engine мира будет выглядеть серой мышью, если у вас нет команды художников, постоянно работающих над улучшением качества картинки.

Вообще же, технологическая сторона МО будет основой для многих игр, которые мы создадим в ближайшие годы. Squeek's Oddyssee тоже будет использовать этот движок.

.EXE: А теперь к делу. Манч и Эйб, Эйб и Манч. Два главных героя, два персонажа buddy movie (buddy game?). Как они будут взаимодействовать в игре? По очереди или хором? Как мы будем ими управлять? Будет ли это похоже на Lost Vikings? И почему, кстати, Munch восседает в инвалидной коляске?

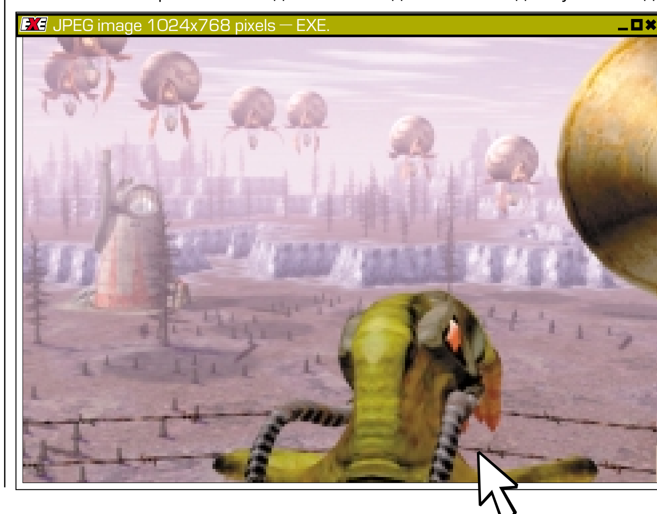
Л.Л.: Когда вы управляете одним из персонажей, вы всегда можете пообщаться со вторым при помощи Gamespeak™: попросить его помочь или отдать другой приказ. Непосредственно "рулить" одномоментно можно только одним из них, но в любое время вам позволено переключаться между Эйбом и Манчем, происходить это будет безболезненно и почти незаметно. На самом деле, все это работает куда лучше, чем мы надеялись. В этой игре вы сможете заставлять героев делать множество разных вещей — все это очень сложная химия, и мы ею понастоящему гордимся.

А кресло Манчу нужно для использования power-up'ов. Он морской житель, и на суше чувствует себя неуютно, поэтому, найдя инвалидную коляску, он будет передвигаться быстрее и делать еще кое-какие занятные штуки. Вообще, кресло будет использовано по назначению — в самом начале игры Манч угодит своей единственной ногой в капкан.

.EXE: A.L.I.V.E.[2] и новое пришествие технологии Gamespeak. Нам понадобится микрофон? Хватит ли десяти пальцев на руках и 101 кнопки на клавиатуре для беседы с друзьями/врагами/богами? Будет ли вообще в МО такая штука, как AI, или слиги, подобно духовным собратьям из Evolva, собираются жить исключительно своими инстинктами и рефлексами?

Л.Л.: Gamespeak будет куда умнее, чем вы думаете, — можете быть спокойны за свои пальцы и клавиатуры. Поймите — если технология имеет много возможностей, это вовсе не значит, что она сложна в обращении. Мы серьезно работали над легкостью восприятия при невероятном богатстве новых возможностей. И никакого микрофона!

Мы не пытаемся заставить вас вести длительные диспуты между



Ахтунг, ахтунг, Покрышкин в небе. Судя по выражению "лица" Слига, эти воздушные шары не несут ничего хорошего.























Времена года. Песня без слов. Гранд-опера. Похоже на технологическое демо GF2, но намного красивее.

персонажами — суть в том, чтобы управлять героями посредством простейших вербальных команд, интуитивных и временами забавных. Если бы не Gamespeak, возможно, у нас и не получилось бы никакого смешения жанров.

AI и эмоциональные характеристики персонажей будут на невероятном уровне — мы никогда не видели ничего подобного. Не хочу даже пытаться объяснять это, но уверен — поклонники сериала будут в полном восторге.

.EXE: Верим, Лорни. Ведь мы тоже поклонники... Нам уже доводилось видеть Rupture Farms и вкушать пирожки из парамайтов, пить сваренное в Soulstorm Brewery пиво из мудоканских костей. Что будет дальше — думать страшновато. Не приоткроете ли завесу профессиональной тайны?

Л.Л.: Реальность временами куда более причудлива, чем фикшн. Производство еды — один из подобных примеров. Мы используем пример с едой как основу для демонстрации жадности и коррумпированности некоторых сил Оддворлда, и все это, увы, очень напоминает события, происходящие в реальном мире.

Paramite Pies были только началом. Ожидайте в МО следующие деликатесы: фирменная икорка Gabbiar, блюдо из Gabbit Eggs (Манч, между прочим, по национальности как раз Gabbit). Будут еще Blitzpacker, Lungbuster и автоматическое оружие Snuzi, а также Stoggies (сигары) и другие подобные штуки. Многое из перечисленного будет производиться как раз на тех фабриках, которые вы посетите в игре, — на сей раз они будут намного более интерактивными, чем те бэкграунды, которые вы видели в предыдущих частях. Теперь вы сможете заселить фабрику рабочими (или полностью очистить ее от них) и заставить ее, натурально, производить товары и приносить прибыль.

.EXE: Давайте внесем немного ясности по поводу Hand of Odd. Игра первоначально позиционировалась как RTS в мире Oddworld — и вот до нас доносятся странные и местами ужасающие слухи о низведении проекта до “просто–многопользовательской–составляющей” Munch’s Oddyssee! Мистер Лэннинг, призываем вас к ответу!

Л.Л.: Никакого низведения! НоО была даже повышена в ранге. Поначалу мы планировали сделать традиционную RTS с видом сверху, но с жителями Oddworld в главных ролях и с более детальной проработкой всего и вся. Мы всерьез собирались этим заняться и были в полной уверенности, что все будет отлично. Но со временем, после долгих раздумий пришли к решению создать RTS на базе нашей последней технологии: это будет новая ветвь эволюции, революционный прорыв и абсолютно невиданная игра, а вовсе не C&C с мудоканами.

Hand of Odd совершенно точно не будет “многопользовательской версией МО”, как вы изволили выразиться, просто в игре будет использоваться та же технология, что и в Munch’s Oddyssee. В этот раз мы создали серьезные, очень серьезные инструменты. Мы не делаем игру в надежде, что ее движок еще на что–нибудь сгодится. Мы строим технологичекую инфраструктуру, которая находится абсолютно за пределами всех сегодняшних представлений о game engines.

.EXE: Давайте посмотрим в будущее при помощи нашего табельного хрустального шара. Squeek — это кто? Эйб может похвастаться зашитым ртом, Манч щеголяет в инвалидной коляске, а каким телесным недугом может гордиться третий герой? Уж не гримасы ли это политкорректности, а, мистер Лэннинг?

Л.Л.: Рассказывать о том, кто такой Squeek, когда никто еще даже Манча не видел, я не имею никакого морального права. Скажу только, что с ним дела обстоят намного хуже, чем с Эйбом и Манчем. Намного. И никакой политкорректности. Вся квинтология космически далека от политкорректности!

.EXE: Oddworld Quintology — это сильно, это пафосно, это самый амбициозный проект сегодняшней индустрии. Однако и она, как и все в этом бренном мире, имеет конец — когда–нибудь будет написано последнее ревью по последней серии. Что же дальше? Неужели вы бросите Оддворлд на произвол судьбы? Или (нам очень хочется на это надеяться!) закончится только одна история и начнется новая?

Л.Л.: Конец квинтологии абсолютно точно будет началом квинтологии следующей, и я уже даже некоторое время работал над ее концепцией. Это очень впечатляюще, но все еще слишком далеко от нас. Oddworld остается навсегда — это как Star Wars. Мы посеяли семена Oddworld таким образом, что никогда от них не устанем...








Destination: Z2

Правила успешного сиквела

Rules of Engagement

Андрей ОМ

Легендарная Z не была игрой — то психоделическое действо уже тогда позиционировалось и пациентами, и врачами как помесь шаманских камланий и примитивнейших детских mind-games. Пока будущие клиенты наркодиспансеров и пенитенциарных заведений прячут ножи в рукава, будущие топ-менеджеры играют в культовую игру "пятнашки". Еще были "ножички": тактический action с грамотной разметкой начертанного на земле круга. К развлечениям подобного рода относился и Z. Корни — где-то между Lode Runner и Worms, мир их праху (заездила Hasbro несчастных беспозвоночных). Секрет утерян? Мастер спился?

Best-seller Bitmap Brothers — это инди девелоперского мира. Если уж вести киноаналогию дальше, то это не зеленые выпускники режфака ВГИКа, только и умеющие, что гнуть пальцы и тупо копировать наиболее очевидные "фишки" Тарантино. Это скорее братья Коэны, снимающие только тогда, когда им самим этого хочется. Подождали пять лет — решили выпустить Z2. Пройдет еще лет десять — будет трилогия. Богема, черт дери.

Так вот, друзья, если вдруг вы надумаете стать разработчиками и выпустите тактический бестселлер, а потом вдруг решите изваять его продолжение, вам следует помнить об очень важных подводных камнях.

Во-первых, вас будет искушать

Z2	
Жанр	3D RTS
Разработчик	Bitmap Brothers
Веб-сайт разработчика	www.bitmap-brothers.co.uk
Издатель	Virgin
Особенности	Идеально шарообразные миры, честный рельеф, авиация и артиллерия. Знаменитые лондонские девелоперы-гуляки покажут нам всем мать Кузьмы и то, как надо делать трехмерные RTS. Polygon Brothers?..
Суть	Красная и Синяя фракции снова пьют ракетное топливо из гигиеничных жестяных банок, захватывают заводы-пароходы и косят друг друга из пулеметов Гатлинга. Военная техника, из которой можно выбить седока и занять его место, снова ждет вас на полях сражений. Эталон тактического экшена возвращается в полном 3D.
Дата выхода	2001 г.



Раз полигон, два полигон. При максимальном zoom-out и положении камеры под углом 90 градусов к поверхности получится самый первый Z, который мы так любили.







псевдотрехмерность. Она будет делать zazывные жесты и говорить: "Брось все, милый, za мной будущее". Но вы ведь не поддадитесь, верно? Соблаzн слепить поверхность с двумя холмами и тремя кустами, натянуть на нее текстурку и объявить реzультат "натуралистичным рельефом" велик, но вы этого не сделаете, мы верим. Вместо этого вы с корнем оторвете приставку "псевдо–" от слова "трехмерность" и превратите каждую миссию в идеальную тактическую головоломку, а каждую карту — в честный шар. Вы поймете, что 3D RTS еще даже не начинали углубляться в неисследованные джунгли, а вовсе не умерли в страшных судорогах от байронической хандры, как вы искренне предполагали.



JPEG image 1024x768 pixels — EXE.

▲ Интересная штука с "Апачами" — из танка можно выбить седока без особых проблем, но вертолет?..

◄ Мины и противотанковые (психоделические) ежи. И почему в 3D RTS никто не додумался до этого раньше...

eXistenZ

Отбившись от нападок трехмерности, вы непременно столкнетесь с другими, не менее жуткими заморочками. Сначала вы подумаете, что в игре непременно нужно сделать неумолимую смену дня и ночи. Друзья будут отговаривать вас, но странное свербение где-то между ушами будет принуждать приделывать эту штуку, которая, посмотрим правде в, zанимается только и исключительно пожиранием ресурсов вашей системы. Пройдет немало времени, прежде чем вы решите отказаться от этой беzумной затеи и воцарить в своем мире вечный полдень.

Потом вас надолго посетит конгениальная, на первый вzгляд, идея о решительной необходимости наличия детальнейших моделей техники и честной визуализации каждой пули, входящей в голову каждого десятикопеечного пехотинца, которых пользователи обычно гробят миллионами. Вы надолго засядете za работу, презрев еду и сон. И в тот самый момент, когда число полигонов в среднем рядовом превысит полторы тысячи, вас посетит оzарение. Вы осоzнаете, что играть в трехмерную RTS и не лишиться при этом остатков психики можно только при максимальном zoom-out, когда средний юнит сравнивается размерами с некрупным навоzным жуком и считать в нем полигоны становится невоzможно физически. Тогда вы взревете белугой, вспомните свой первый проект, принесший вам мировую славу и три реценzии разом в одном журнале (невиданная честь!), и сделаете все модельки примитивно-мультяшными, скомпенсировав это шикарными вzрывами, опциональным T&L, свирепым AI и дьявольски просчитанным рельефом каждой миссии.

Erase and rewind

Преодолев все вышеописанные ужасы, вы столкнетесь с последним, но самым кошмарным монстром, имя которому — replayability. Дальний родственник по отцу племянницы вашей жены, подрабатывающий на полставки маркетологом, скажет вам, что kazуал нынче пошел не тот и ему подавай не просто 150 часов интенсивного геймплея и неистово ветвящийся сторилайн, а еще и воzможность пройти пять раz вроде бы ту же самую, но в то же время совершенно другую игру za те же деньги. О, количество мук, которые вам доведется испытать на этом поприще, будет неисчислимым! Вы вдребеzги раzобьете новенький хромированный рэндомайзер и почти раzоритесь на найме двух новых художников для "побочных миссий". Увлекшись химерами, вы начнете было делать "две совершенно раzные расы с различными технологиями, жизненной философией и гастрономическими пристрастиями". Потом вы уволите художников, беzобразно напьетесь настоящим лондонским Ballantine's пополам с темным элем Harp и поймете — к черту replayability. Никто никогда не оценит ваших усилий на этом поприще. По два и более раz игры в наше время не проходятся — если это, конечно, не Diablo II.

Решено, подумаете вы, у меня будет одна кампания. Одна гениальная кампания, где каждая миссия — шедевр, а для того чтобы победить, придется сначала думать, а потом тоже думать, и после этого еще думать, и не прекращать думать ни на минуту, действуя одновременно с этим zагадочным процессом. И zабыть о том, что для победы достаточно слепить 50 танков и натравить их на врага, а если это не сработает, то слепить еще 150 танков. И понять, что такое настоящая тактика. И решать быстро, и решать верно.

Prozrenie

Вы перестанете изображать из себя постмодерниста, который, по определению одного деятеля культуры, подобен клоуну, нарисовавшему на арене цирка канат и гуляющему по нему, обвешавшись портретами великих канатоходцев. Вы поймете, что все, что нужно, — это элементарнейшее аркадное управление и простор для "игр ума". Что zахват территории и того, что на ней находится, — это главное, а вовсе не перестрелки с 32-битной пиротехникой. Что раzнообраzных юнитов, которые могут быть zаняты роботами, должно быть как можно больше — и вы создадите вертолеты и ВМФ. Вы заставите людей принимать по сотне решений в секунду, и примерно половина из них будут верными.

И только тогда у вас получится Z2.







The End is the Beginning is the End



Андрей **ОМ**

Пользуясь случаем, хотелось бы пресечь тотальный плач по индустрии, все вот эти “безвременно-безвременно, накоготынасоставляешь” и посыпания буйной еще шевелюры пеплом. В противном случае журнал быстро начнет напоминать игру моего детства “в Ленина”. Стыдно не знать, стыдно. Это когда один участник молча лежит на сдвинутых стульях, рядом с ним гордо возвышаются часовые с пластмассовыми ППШ, а остальные, значит, участники с постными лицами выстраиваются в очередь к телу “усопшего”. Все поголовье моего тогдашнего детсада увлекалось такими перформансами со страшной силой. А вы говорите — компьютерные игры.

Где жуки? Жуки будут. Лицензия SST уже успела отметиться на ПК в виде весьма дикого онлайн-онли-шутера от Kesmai, и ваше счастье, что вы ничего об этом не знаете: хтонически всеядная Hasbro намедни заверила всех, что Хайнлайново детище в ее интерпретации придет на самые массовые мониторы, и попросила считать все предыдущие попытки отдельных вредителей недействительными. Момент выбран с иезуитским расчетом: широкоэкранный сиквел Starship Troopers 2 уже в работе (никому не говорите, но, кажется, над спецэффектами там работает команда Babylon 5), и у игры неплохие шансы занять на полках супермаркетов Wal-Mart уютное место между бейсболкой с изображением инсектоида и специальным DVD-изданием SST2 — “четыре с половиной минуты, не вошедшие в киноверсию!!!”. Такие дела.

Вместе с тем, игра есть не что иное, как очередной squad combat, делающий оскорбительные выпады в сторону священного X-COM. Взвод выдается нам единожды и навсегда, пополнений ждать не придется, поэтому готовьтесь к тому, что в основном игра будет развлекать вас экранами “Loading”. Состав средней дикой дивизии обычно таков: командир, пять–шесть рядовых и specialist. Последние подразделяются на медиков, подрывников и прочую техинтеллигенцию. Подразумеваются, кстати, и доктора психологических наук — для выслеживания спрятавшихся жуков и советов личному со-



Starship Troopers: Terran Ascendancy

Жанр	Squad combat
Разработчик	Blue Tongue
Издатель	Hasbro Interactive
Веб-сайт игры	www.stta.com
Веб-сайт издателя	www.hasbrointeractive.com
Веб-сайт разработчика	www.bluetongue.com
Дата выхода	Не объявлена

Особенности
Намечается действо, именуемое в народе простым словом “мясо”. Жуки с пониженным содержанием полигонов (чтобы ваш компьютер не сошел с ума) будут выходить на прогулку стадами не менее чем в тысячу голов, под водительством гигантских инсектоидных годзилл.

Суть
Еще один претендент на звание “X-COM нашей мечты, или Как стать культом”. Hasbro пробует за вымя вкусную лицензию Starship Troopers, натягивая на нее шкурку squad combat, — заветы Хайнлайна при этом, как ни странно, чтутся свято. Закованные в мобильную прыжковую броню коммандос радуют жуков тактическими ядерными зарядами и спаренными минометами.

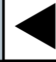


Наконец-то. Два напалмовых огнемета и Полуторатонные Стальные Тапочки. Бойтесь, тараканы.



105-й килОметр газопровода “Уренгой-Ужгород”. Неосторожный инсектоид потрогал вентиль.







ставу: с червей ходить или с треф.

Да, и еще: арсенал будет включать в себя специальные девайсы для дружеского ошарашивания жуков и препровождения их в поликлиники и анатомические театры — для проведения опытов. “То есть будет наука”, — замечаем мы благосклонно. И мы правы.

Неужели? В отличие от сбежавших из сериала “Беверли-Хиллз-90210” сопливых героев одноименного фильма, сражавшихся с жуками посредством зубочисток, спецназовцы из игры, судя по картинкам, щеголяют в многотонной mobile armor и хвастаются друг перед другом многоствольными вращающимися пулеметами и небольшими, но уютными тактическими ядерными зарядами. Соотношение сил меняется: отныне толпа мобильных пехотинцев не будет рваться в лоскуты случайной алиенской личинкой, все будет совершенно наоборот. Звучит кощунственно, но, кажется, Blue Tongue решила все-таки пролистать Хайнлайна!

Вообще, увлечение целлулоидной голливудской псевдо–sci–fi, сдается нам, обошло девелоперов десятой стороной: киноподелка напомнит о себе только кое–какими элементами дизайна (к примеру, моделями жуков, почему именно ими, вы непременно узнаете чуть ниже), собственно же миссии будут основываться частью на книге, частью на собственных девелоперских представлениях о прекрасном. Ваш корреспондент, конечно, понимает, что дописывать сиквелы за каких–никаких, но классиков — дело, приличествующее только патентованным бездарям, но на фоне “сюжетов” игр по мотивам Star Trek такая затея выглядит весьма здраво.



Во главе организованно отступающего “свиньей” отряда бежит замполит в кожанке, галифе и фуражке. Судя по облачку над головой, он думает о бутерброде.



Фауна С Blue Tongue произошла занятная история. Сначала эта компания, согласно последней девелоперской моде, разослала курьерской почтой рулоны с “фичами”, где значились, конечно, детальные модели, скелетная анимация, motion capture каждого инопланетного членистоногого и спецэффекты, которые покроют несмываемым позором вашу видеокарту (если она не GF2). Не прошло и нескольких недель, как трескучие реляции сменили тональность: видите ли, говорят нам авторы, смущенно ковыряя землю носком ботинка, жуков на экране должно быть много. Нет, не так. Их должно быть МНОГО. Они должны лезть отовсюду биллионами (и в таких же количествах благополучно дохнуть). Они должны заставить вас бояться лишний раз взглянуть на мини-карту, которая практически все время будет окрашена красным. Именно поэтому было постановлено позаимствовать модели жуков-солдат из фильма: этакое диво легко слепить из двух с половиной полигонов и куска замызганной текстуры — все равно под молодецким огнем оно не проживет и нескольких секунд. Blue Tongue показывает любопытным работающий build, который изображает одновременно тысячи жуков — их топорность, конечно, заметна невооруженным глазом, но адская динамика и атмосфера карнавала на скотобойне легко ее компенсируют. К тому же с пехотинцами все куда лучше — текстуры, модели, ну, вы понимаете.

Сложнее с прочей фауной — жуков в игре будет 15 разновидностей, и большую их часть девелоперам пришлось придумывать самолично. Судя по доступным нам скриншотам, лучше бы они этого не делали — результат напоминает исполняемые в мАсковских подземных переходах балалаечные кавер–версии песни Yesterday. Аляповато, смешно и почти никакого отношения к оригинальному концепту.

Особые отношения Hasbro, с ее маркетинговым потенциалом, заставит вас приобрести эту игру, даже если до сей поры вы играли исключительно в домино. Они заставят вас ее купить, даже если ваш компьютер не знал апгрейда с одна тыща осьмсот двунадесятого года, а четырнадцатидюймовый монитор Casper покрыт слоем пыли толщиной в палец. Делать игры “в стол”, как вы знаете, эта контора не любит и не будет — ей нужны ваши деньги, а не всякие глупости вроде революционного геймплея. Звучит, возможно, кощунственно, но это почти гарантия того, что за ST:TA можно будет безболезненно (а то и не единожды) проводить время.

Да и любимый squad combat опять же.

Дети, это жуки. Жуки, это дети. Дружеская рекомендация защитникам: дустом их, дустом.

В двух словах

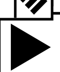
2001–й год. Мотогонки

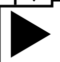
Как мы и предполагали, успех Superbike 2000 автоматически превратил детище EA Sports в свойственную этой компании спортивную мыльную оперу. Не успели оглянуться, как на подходе Superbike 2001. Это хорошо. Но игра, фактически, представляет из себя все тот же SBK2000 с новой лицензией. А это плохо.

Новые мотоциклы (включая Honda VTR 100 SP–W и Bimota SB8R), да новые трассы (Oscherslebe в Германии, Imola в Италии и Valencia в Испании) — вот и все, что может предложить нам EA. И еще, пожалуй, несколько обновленный состав гонщиков... А вот графика, похоже, не изменится ни на йоту — во всяком случае на скриншотах инноваций по этой части не видно. Впрочем, нет — спортсмены присутствуют во всевозможных экзотических позах. — По слухам, разработчики серьезно налегли на motion capture, особенно в части падений.

Само собой, это лишь самые первые известные о SBK2001 факты. Но веселее от этого все равно не становится — EA верна себе.

Михаил **СУДАКОВ**







Ордена Ленина цирк уродов имени Ленина

Раскрасить носорога

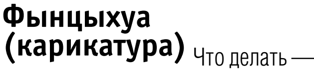
Андрей **ОМ**

Я уже не очень сильно удивляюсь, когда со скриншотов Startopia, весело улыбаясь парой ртов каждый, на меня смотрят тщедушные горбатые уродцы из тех, что рисуют в трехлетнем возрасте не самые одаренные дети. Я уже даже начинаю привыкать к играм, которые заранее предупреждают: мол, расслабься, будущий потенциальный хозяин. Тебе и делать–то ничего не понадобится. Только корми нас да периодически давай пинка, а мы уж будем притворяться томагочами и не отсвечивать. Разработчики, между тем, называют этот детсад словом "fun" и фальшиво улыбаются неестественно белыми керамическими зубами.

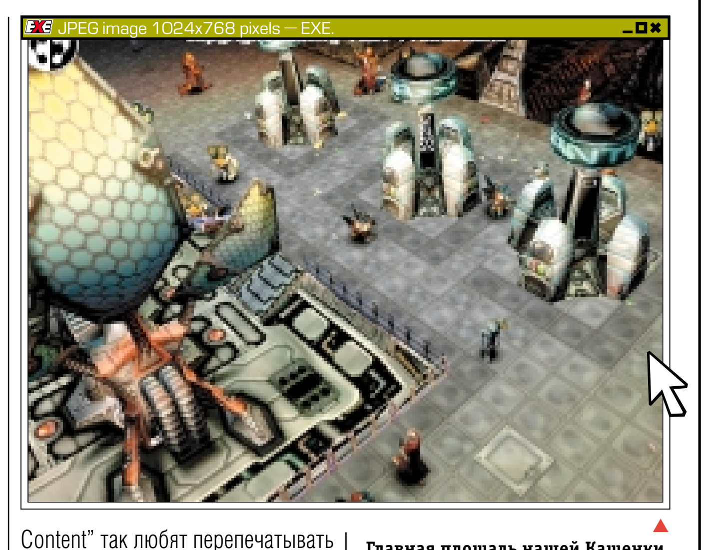
Фынцыхуа (карикатура)

Что делать — теперь мода такая. Порядочная RTS, всерьез рассчитывающая на серьезные продажи и одобрение рейтинговой инквизиции ESRB (да-да, той, чьи черно-белые наклеечки "Mature 18+" и "Parental Advisory: Explicit Content" так любят перепечатывать на свои "произведения" пираты), должна быть доброй до отвращения, просто-таки сиропно-сладкой. Добренькие йети от Creature Labs (см. непременно апрельский номер) стачивают адские клыки напильниками и подаются в плюшевые мишки, про Sims я уж молчу, а уродливый симулякр парка развлечений по имени Lego Island одной левой расшвыривает UT и Star Trek: Armada в североамериканских региональных чартах, упорно продираясь к их первой строчке. О подобной же сомнительной славе и диавольских легких деньгах возмечтала и Mucky Foot, создатель, если кто-то позволил себе забыть, Urban Chaos — игры, которую один мой приятель не в бровь, а в глаз назвал "Мини-Ларой".

Однако, прочь, хандра. На картинках бдительный читатель уже видит этакую пародию на Dungeon Keeper: пивной ларек вместо hatchery, огромное пупырчатое яйцо вместо Dungeon Heart, скрюченный дистрофик вместо Horned Reaper'а. Для неподготовленных наблюдателей все это крайне странно, но мы–то с вами знаем, что Mucky Foot состоит в основном из бывших сотрудников Bullfrog, выгнанных оттуда три года назад за тунеядство и курение на рабочем месте.



Startopia	
Жанр	RTS/SimLife
Разработчик	Mucky Foot
Веб-сайт разработчика	www.muckyfoot.com
Издатель	Eidos
Веб-сайт разработчика	www.eidosinteractive.com
Особенности	Взаимодействие между собой нескольких десятков уродцев с самыми различными взглядами на устройство вселенной. Оптовая торговля содержимым ночных горшков юнитов.
Суть	Выходцы из Maxis и EA энергично трясут стариной, пытаясь создать гибридоклон SimCity, Dungeon Keeper и Creatures с налетом жизнерадостного идиотизма и последними графическими наворотами.
Дата выхода	Зима 2001 г.



Главная площадь нашей Кащенки. Грязно, как на колхозном рынке в конце рабочего дня.

Там красиво — авторы специально для такого случая придумали пару трескучих словосочетаний, которые, несомненно, уже в самом скором времени займут свои места на коробках с хай–энд–видеокартами: десkать, progressive meshing, specular bump и shininess mapping. Особенно радует этот вот "спекулятивный бамп". Судя по звучанию, это что–то очень солидное и красивое.

Но пусть видимость вас не обманывает — вот тот уродец вовсе не то слово, которое вы только что в сердцах произнесли, а эмигрировавший ученый–ядерщик, предпочитающий откушивать продукты на основе кремния, а почивать привыкший только в вакуумном отсеке.

Здесь, впрочем, требуются некие разъяснения.

Тхис из тхе энд

В общих словах, древняя империя по причинам неизвестного характера накрылась эмалированным тазом производства фабрики "Красный супрематист". Все планеты разрушены, и лишь на отдаленных орбитах все еще болтаются заброшенные станции, на которые начинают стекаться разномастные га-












Судя по количеству пивных автоматов (на каждом из них может быть ваша реклама!), нашими клиентами будут грузчики, разнорабочие и студенты старших курсов.

лактические погорельцы. Конечно, особо пытливые читатели уже поняли, что именно нам и доведется быть менеджерами всего этого бедлама.

Меж тем, каждая разновидность визитеров (всего рас будет, как нам дают понять, несколько десятков) имеет свои собственные заморочки: одни любят нулевую гравитацию, другие — жидкий азот пополам с мартини (и shaken, и stirred!), а третьи вообще предпочитают на завтрак первых двух. Короче, одесская коммунальная квартира в сравнении с этим — "Мариотт Отель Tverskaya". Нам же предстоит, как это говорится в кругах отечественного истеблишмента, "разруливать вопросы": строить каждому каземат сообразно его представлениям о прекрасном, создавать в соответствующих агрегатах удобоваримое меню, разнимать сцепившихся посреди станции гаденышей и даже вести с отдельными непримиримыми уродцами задушевные диалоги общегуманистической направленности. Кстати, судя по навязчивой демонстрации на скриншотах будки с надписью "Beer", среди наших подопечных будут студенты и/или старшие школьники. А то и грузчики, пожалуй.



Надо также учитывать, что со временем начинают выбираться в люди соседние станции — с ними будем, значит, торговать, обмениваться технологиями и при случае слегка воевать. Также развлекать публику по мере сил будут пираты (столь же детсадовского вида, как и все остальное), мор, эпидемии, разгерметизации, самумы, пересыхания морей, родильные горячки и великая депрессия.

Тут будет один весьма пикантный момент. Дело в том, что, как бы это сказать помягче, некоторые продукты жизнедеятельности отдельных гостей высоко ценятся в окрестной галактике. Заколачивание длинных у.е. путем продаж по сходной цене содержимого местных нужников — это, без всякого преувеличения, сильно. До таких высот жанр еще не поднимался.

Медикаментозный фантазм

Впрямую в MF этого не говорят, но всякий расторопный читатель уже, конечно, нашел черты родоплеменного сходства игры с такими достижениями цивилизации, как SimCity (забота о благосостоянии народа плюс архитектурные излишества), DK (межклассовые взаимоотношения и, местами, внешний вид) и Creatures (утипути и прочие подгузники).

Конечно, серьезно отнестись к себе игра все равно не позволит ни за какие коврижки, — авторы открытым текстом говорят, что, дескать, дизайнят уродцев "with a tongue-in-cheek approach" (*непереводим.*) и что, увидев их, мы моментально забьемся в пароксизмах дикого хохота и превратимся в бивисобаттхедов до конца жизни. Может, не надо, а?..

В двух словах

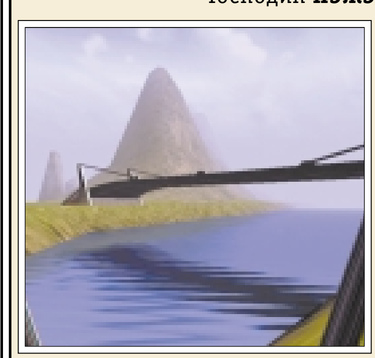
Игра недели

КАК ВЫЯСНИЛОСЬ НА ДНЯХ, НЕБЕЗЫЗВЕСТНАЯ "железная" компания Matrox Graphics Inc. (www.matrox.com), чьи видеокарты особенно любимы в нашей северной стране, с некоторых пор испытывает неприкрытую страсть к такой пагубной забаве, как компьютерные игры. К примеру, степенная Matrox вдруг повадилась награждать особенно симпатичные с графической точки зрения проекты гордым званием "Игра недели".

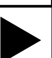
Не так давно подобная приятная участь постигла российскую "Железную стратегию" ("Никита", www.nikita.ru, www.ironstrategy.com), проект, который мы ждем-никак-не-дождемся-какой-уж-год, но который все-таки обещает быть этой осенью (кстати, некоторые чудо-аудиотреки "ЖС" вы найдете на нынешнем диске — не пропустите!). За что? За очень грамотное и эффективное применение технологии специального текстурирования ландшафта Environmental Mapped Bump Mapping (EMBM), позволяющей нам говорить уже едва ли не о фотореализме компьютерных игр. И то правда — взгляните на этот маленький скриншот и подивитесь на воду. Лучше настоящей, верно? "Железной стратегии", вовсю щеголяющей разнообразными погодными эффектами, право же, EMBM куда как к лицу.

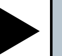
Нам остается добавить, что преимущества EMBM будут доступны только владельцам видеокарт нового поколения, к примеру, видеокарты Matrox Millennium™ G400. Все в магазины!

Господин **ПЭЖЭ**











Имперские замашки

Александр ВЕРШИНИН

Добро пожаловать в Семью

"Еще одна онлайновая РПГ..." — протянете вы жалобно. И будете правы, но лишь отчасти. Нашему брату приходится перелопачивать массу информации в поисках диковинных артефактов вроде Horizons: Empires of Istaria. Поэтому пропустить именно это развлечение было просто непростительно — сразу по нескольким причинам. С одной стороны, авторы обещают преданным пользователям совершенно безумные условия жизни персонажей и перспективы роста. Об этом чуть ниже. Оборотная же сторона медали демонстрирует нам собственно разработчика, небезызвестную Artifact Entertainment. Неужели не помните Demise, четыре раза поменявшую имя за долгое, не без скандалов время своего производства? Вижу, есть контакт.

Хитросплетения Artifact обещает золотые горы, ни больше ни меньше. Все, что вы могли себе представить в онлайновой игре, и еще чуть-чуть сверху. Фантазии девелоперов нет предела — но будут ли у них силы реализовать уже заявленное во всеуслышанье? Опыт с Demise, если честно, не слишком ободряет. Тем не менее, вот лишь некоторые замечательные подробности.

Список доступных игроку рас впечатляет раз и навсегда: Humans, Elves, Dwarves, Gnomes, Goblins, Orcs, Giants, Ogres, Trolls, Vampires, Dragons, Demons, Angels, Dryads, а также парочка земноводных и инсектоидных образчиков. Листинг сопровождается злобной ухмылкой со стороны разработчиков. Ловушка в следующем: в свободном хождении будет находиться лишь ограниченное количество вполне обычных рас. Уникальные твари вроде демонов и драконов будут распределяться случайным образом. От вас требуется немногое: рискнуть и препоручить выбор расы и верования компьютеру. Если смотреть на идею с идеальной точки зрения, это хороший способ заставить пользователей действительно вживаться в роль, причем не привычную, а ту, которую уготовила судьба. Так, игроки могут равномерно распределяться между расами, обеспечивая необходимый любому онлайновому проекту баланс сил. Но ведь все мы люди и все хотим чтобы было послаще. Зачем становиться жалким маленьким зеленым гоблином, если можно быть могучим драконом? Предвижу гигантские ярмарки account'ов, где за реальные деньги (как в случаях с продажей персонажей Everquest и UO) вы получаете столь желанный тип героя.

В любом случае, подборка интересная. А вот послушайте, как решается проблема PK, — удивитесь. Здесь пригодились давно забытые в большинстве ролевых игр alignment, духовная ориентация и верования героев. Как всегда, в ассортименте всевозможные варианты, от крайности Orderly (очень положительный парень) до Evil (плохой, очень плохой). Каждому типу alignment полагается свой пантеон богов. И они помогают игрокам! Религиозным фанатикам, помимо прочих божественных благодатей, полагается физическая защита от PK своей же (или близкой по духу) религии. То есть Orderly не вправе напасть на Good, а Chaotic player killer становится закадычным приятелем Evil — теперь они могут вместе пить



Идиллическая картинка, сильно смахивающая на монтаж. Если все постройки в онлайновом мире будут делаться с таким вниманием и тщательностью, можно сойти с ума.

Horizons: Empires of Istaria

Жанр	**Онлайновая РПГ**
Разработчик/издатель	Artifact Entertainment
Веб-сайт разработчика	www.artifact-entertainment.com
Особенности	Масса необычных дизайнерских решений. Генерация персонажа, организация социальных отношений между игроками и массовые вакантные места в бюрократической системе виртуального мира — все это здорово выделяет игру из моря подобных ей молодых онлайновых проектов.
Суть	Медиевистская онлайновая ролевая игра от создателей спорного хита Demise: Rise of the K'utan. Много интересных мыслей — вперемешку с искренними сомнениями в реальности их реализации. Отличный объект для отстраненного естествоиспытательского любопытства.
Дата выхода	Конец 2001 г.












пиво и расслабляться, не ожидая каждую секунду ножа в спину. Таким образом разработчики Horizons надеются с самого начала стимулировать хотя бы клановые войны, если не полномасштабные крестовые походы. В принципе, неплохой ход.

Носороги сбежали из зоопарка. Фантасмагорическое зрелище, особенно та пара в правом верхнем углу.

Я знаю, знаю! Это тусовка сбежавших из Everquest кобольдов! Ну-ка, посмотрим, есть ли там "красные"...





Вас погубит богатство возможностей

Пробил час, когда правила дворовых ролевиков (см. колонку "Скара-2" в июньском номере .EXE) перемещаются в чисто виртуальные миры. А именно странная склонность создавать вымышленные семьи, фиктивные браки и ложные связи. Любой игрок в Horizons рождается не как обычно, сам по себе, взрослый и готовый к бою, а в уютном кругу Семьи. Причем ваши родственники тоже являются самыми настоящими живыми пользователями, а вовсе не какими-нибудь бездушными NPC. Представляете, приходите вы с охоты на минотавров, нагруженный драгоценными топорами, а у вас — мальчик! Тоже хочет топорик, много денег и дорогую иномарку-скакуна чистых кровей. Жизнь виртуальная приобретает угрожающие черты жизни реальной, не так ли?

О "родственниках" — это не шутка. Вероятно, помощь своему отпрыску будет так или иначе вознаграждаться. А как еще вы сможете стимулировать двенадцатилетнего подростка, выступающего в роли вашей МАМЫ? Игрокам вообще определяется необыкновенная для онлайновой РПГ свобода. Не только свобода передвижения, кстати. Многочисленные trade-скиллы (не боевые, ремесленные) гарантируют со временем приобретение собственного дела: лавки, магазина, супермаркета, мастерской, студии. Опытные строители смогут возводить дома по оригинальным проектам, а лавочников позволят "разводить" на скидки, как в реальном мире. Вакантными оказываются даже места высшего эшелона власти, императоров, королей, лордов, мэров. Этим выдающимся гражданам дозволено изменять правила игры (!) по собственному усмотрению. Они могут издать указ о преследовании неприятного им персонажа — и NPC-охрана бросится исполнять указ выбившегося "наверх" пользователя. Разумеется, сложная политическая система взаимоотношений между державами и мелкими княжествами прилагается.

А пространства для изучения и активной жизнедеятельности обещается необычайно много. Учтите факт наличия способных жить под водой и летать существ, как сразу поймете, сколь велика может оказаться Horizons. Другой вопрос, можно ли удачно сбалансировать преимущества драконов и рептилий перед обычными фэнтезийными сухопутными млекопитающими. Иметь в друзьях, скажем, дракона очень удобно. В любой момент ваш приятель может посадить всю партию искателей приключений к себе на спину и отправиться куда пожелаете.

В планах Artifact одарить каждую расу рядом специфических достоинств и недостатков (хотя что может компенсировать природный карликовый рост гнома?). Так, вампирам обещается возможность гипнотизировать (или разбивать параличом) свои жертвы, демоны смогут перехватывать контроль над чужим героем, а драконы, естественно, будут наслаждаться отменной огненной магией. Кстати говоря, боевая система Horizons тоже кажется несколько рискованной. Вам придется контролировать каждый удар, каждый финт своего подопечного, что обязано здорово усложнить жизнь обладателей модемов и наполненных сверх всякого разумного предела помехами телефонных линий.

Как видите, авторы игры о многом умалчивают, предпочитая скармливать общественности подробности весьма нестандартных дизайнерских решений. Своего они добились, нам любопытно. Что дальше?

Обещанные лубочные картинки мирной жизни. Сидишь за компьютером, рубишь виртуальные дровишки для виртуального камина. Светит, но не греет.







Темная лошадка

Обезьяны–миротворцы

В этом мире творится что-то странное. То Redneck Rampage спешит на встречу с Interstate '76, то X–COM принимает в свои объятия Wing Commander. Встретятся, поругаются и разбегутся в разные стороны, порвав свежеиспеченную игру в клочья. А вот идея "познакомить" WC и (сделаем приятное Андрею Тесла) Homeworld носилась в атмосфере с незапамятных времен. Носилась, носилась, да и напросилась. Так появился Dark Matter.

Их много, я один Если говорить словами разработчиков, то Dark Matter дает игроку шанс почувствовать себя в шкуре любого участника битвы, непостижимым образом оставаясь в роли главнокомандующего. А мы скажем так: все это хорошо, да; но еще лучше то, что наконец-то появилась возможность доводить свой корабль до состояния "ба-бах!", не проигрывая при этом миссию. Неопытный пилот, само собой, может таким макаром извести под корень весь флот, но товарищ с профессиональным космолетным стажем Массы Скара использует эту возможность максимально эффективно: где-то пойдет на таран, кого-то прикроет корпусом, а затем наплюет на экономию боеприпасов и потратит все самонаводящиеся ракеты на уничтожение стратегически важного объекта. Не забывая при этом делать "прыг-скок" из одного корабля в другой.

Тут важно сказать про масштаб космических баталий, который по–стратегически велик, — до нескольких сотен боевых единиц! Так и представляется: угольно–черный космос, ставший цветным из–за бесконечных взрывов и перекрестного огня бортовых пушек. Жизненный цикл отдельно взятого суденышка десяти метров длиной в подобных условиях не превышает нескольких минут, что лишь добавляет острых ощущений: вот ты на коне и сожалеешь, что на обшивке не хватит места для звездочек за сбитых врагов, а спустя мгновение рассекаешь просторы вселенной в виде кусочков металла и плоти, распыленный совместным залпом пяти неприятельских истребителей.

Кстати, последнее предложение — вовсе не литературный изыск; авторы на полном серьезе обещают узаконить казнь через отсечение всего, чего можно (не у человека, у корабля): так, потеря части корпуса не фатальна и скажется лишь на маневренности, но более солидные повреждения оставляют пилоту мало шансов остаться в живых. Все это, разумеется, видно невооруженным глазом, примерно как в Descent: Freespace, только на порядок лучше ("Из обещаний разработчиков", избранное).

Чужие Что самое смешное, среди восьми названных враждующих (и "играбельных") рас людей не обнаружилось. Скорее всего, разработчикам надоело цацкаться с этими нервными "хомо" и всю свою фантазию они израсходовали на Чужих. Причем, прошу занести в протокол, оттянулись неплохо.

Bloom, обитатели газового гиганта, телепаты по природе, не представляющие себе, как могут существовать формы жизни, не подчиненные Центральному мозгу. Галлюцинация, не иначе, а с галлюцинациями надо бороться. Из оружия предпочитают всевозможные жидкие вещества, разъедающие металлические корпуса противников, и ракеты, начиненные опасными

▲ Звездный дождь?

DARK MATTER

ЖАНР Космический симулятор вперемешку с космической же стратегией

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ Nanotainment

ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА www.nanotainment.com

ОСОБЕННОСТИ Восемь уникальных рас, мифический самообучающийся AI и детальная система повреждений. Замечательная возможность пилотировать любой корабль своей расы в любое время, "массовки" по сотне кораблей с каждой стороны и, как минимум, три режима мультиплейера, включая CTF.

СУТЬ Дико извиняюсь, но иначе не сказать: Wing Commander meets Homeworld.

ВЕБ-САЙТ ИГРЫ www.nanotainment.com/DMatter.htm

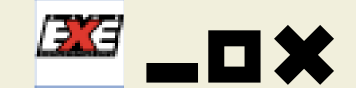
ДАТА ВЫХОДА Не объявлена

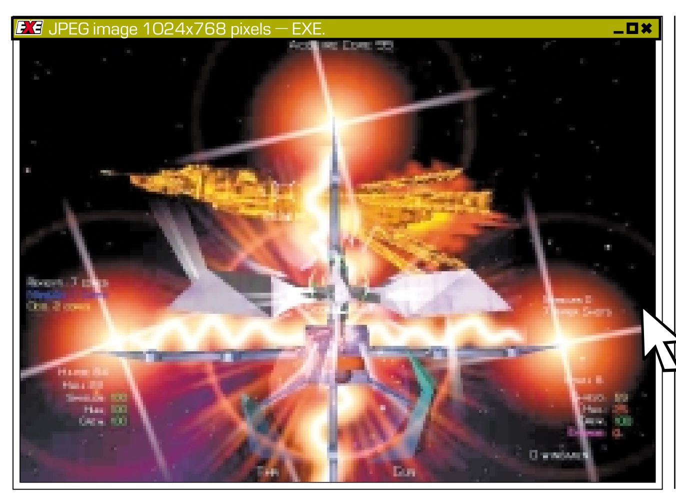
Михаил **СУДАКОВ**

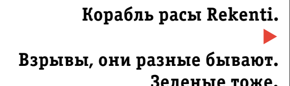




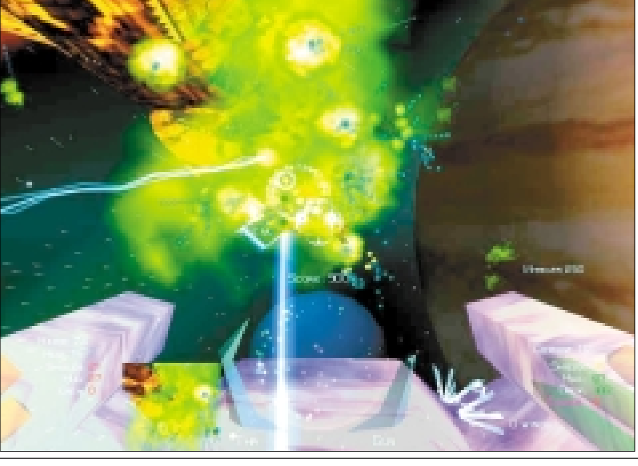








Корабль расы Rekenti.



Взрывы, они разные бывают. Зеленые тоже.

для жизни экипажа спорами. Предчувствуя скорую смерть, норовят покончить жизнь самоубийством, залив близлежащие окрестности чем-нибудь едким.

Камикадзе Graawol, ненавидящие все живое, могут продержаться в открытом космосе несколько секунд — достаточно для того, чтобы толпой навалиться на какой-нибудь кораблик, а затем дружно взорваться, вызвав цепную реакцию (такое вот свойство организма). Корабли не отличаются ничем особенным, кроме способности иногда становиться невидимыми и обладания неким подобием абордажных приспособлений.

Namoon суть генетически измененные в милитаристических и космических целях мирные обезьянки. Помня о судьбе безвременно почившей в глобальных военных конфликтах расы бывших хозяев с легендарной планеты Терра (а вот и хомо... надо же, как все повернулось), отрицают любое насилие, но в это противостояние вступают с целью установления в галактике мира и спокойствия. Благодаря хорошей противоракетной защите не боятся пускать в ход большие корабли, а также, при определенных обстоятельствах, издают "обезьяний вопль", погружающий вражеских пилотов в состояние комы.

И так далее в том же ключе: кристаллическая форма жизни, умеющая превращать корпуса вражеских кораблей в хрупкое стекло; космические прототипы вампиров, обитающие в тени и высасывающие из врагов как жизненные, так и энергетические соки; нечто странно-эстетское, оперирующее исключительно цветовыми понятиями и всему другому предпочитающее плазменное оружие... Я же говорил, постарались в Nanotainment. Поди тут разберись, что лучше и за кого стоит воевать. Все хороши.

Да, совсем забыл: дерутся ребята за некое загадочное вещество под названием (сами угадали?) Dark Matter, наделяющее своих владельцев сверхъестественными способностями. Поэтому все вышепроизнесенные слова вроде "иногда" и "при определенных обстоятельствах" следует понимать как "используя Dark Matter".

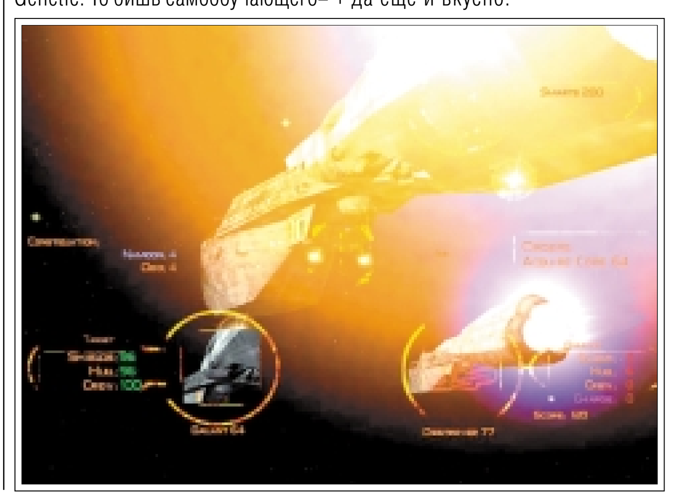
Стыковка

Обещают рай как для action-игрока, так и для упорно не желающего нажимать на гашетку стратега. Каким образом будут отдаваться приказы в последнем случае — не сообщается. Думаю, не стоит ожидать от игры чего-то интуитивного и жутко функционального, на манер того же HW, хотя надеяться — право любого гражданина нашей необъятной страны. Будем рассчитывать хоть на какое-то подобие тактической карты — в противном случае стратегические возможности атрофируются до уровня обычного space combat sim'a.

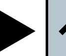
AI, по заявкам телезрителей, в этом сезоне получает статус Genetic. То бишь самообучающегося и растущего на глазах. Достигнув неимоверной крутизны, может быть продан (продан!) кому-нибудь из друзей. Ну ничего у людей святого. Это ж надо: "Вася, купи мой AI, дешево отдам!" Проклятые империалисты.

И антураж. 40 доступных кораблей, наличие четырехкилометровых (и все еще управляемых) громадин, насыщенное окружение (астероидные поля, газовые облака, черные дыры и туманности), а также, гм, "бесподобная графика". С последним пунктом в Nanotainment немного погорячились: если взрывы, выстрелы и прочие световые эффекты на высоте, то модели кораблей, судя по скриншотам, умеренно примитивны. Хорошо для стратегии, но не совсем достаточно для симулятора. Впрочем, согласно все тем же скриншотам, эффект "разноса по частям" работает вполне прилично, так что некоторую скупость в полигонах можно простить — в горячке битвы важны не они.

А в заключение скажу вот что. Хочется, до безумия хочется поучаствовать в драке 100 на 100 и менять корабли, как шляпки. Тем паче что есть мультиплейер (до 32-х человек), а это немаловажно. Пусть им повезет и из Dark Matter получится хорошая игра. Пусть эта "встреча" разных жанров пройдет в дружеской и непринужденной обстановке. Чтобы, так сказать, и тем, и другим, да еще и вкусно.



Игра света способна сотворить с любой картинкой маленькое чудо.

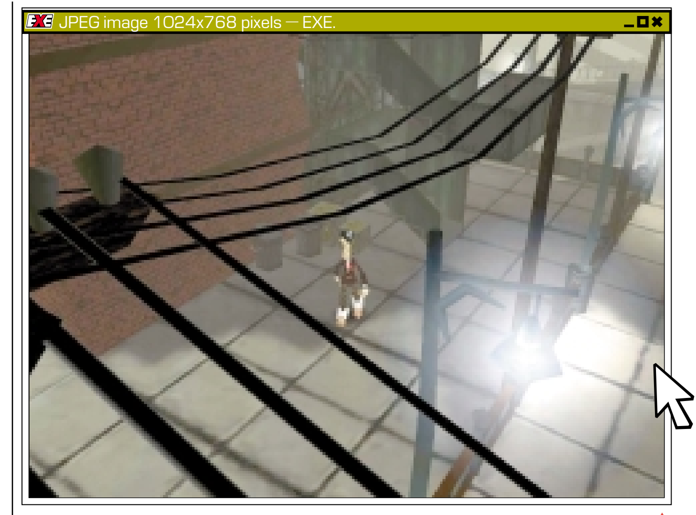




Как украсть миллион

...и никого при этом пальцем не тронуть

Слухи о некоей Clue2!, игре, где всех грабят, но никого не убивают, появившиеся недавно, пробудили измученного нарзанными картинами непрерывных побоищ планового обозревателя гангстерских боевиков предпринять собственное расследование...

Прежде всего, друзья: игры с названием Clue!2 в природе не существует (есть только Clue2: The Murder In Boddy Mansion, но это совсем из другого музыкально-драматического произведения). Австрийская компания Neo Software делает уже вторую игру из серии The Clou!, причем в собственноручно изобретенном жанре "симулятора преступления", а западноголосые коллеги упорно трансформируют название проекта в удобопонятное Clue2, или, в лучшем случае, The Clue!2 (произносится одинаково, но смысл, мягко говоря, не тот). Пришедшее из французского "clou" в обиходе, кстати, как в немецком, так и в английском, означает что-то вроде "гвоздя программы" или, если угодно, "точки всеобщего внимания".



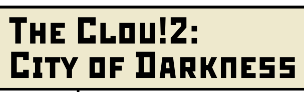
Местные made-man'ы, прогуливающиеся под линией высоковольтных передач. Похожи на известного персонажа Ghoolie из фильма Абеля Феррары. Он, персонаж, кстати, плохо кончил.

Несмотря на устрашающее жанровое обозначение, гвоздь, привлекающий внимание, у наших австрийцев тот же, что и у прочих американцев: в меру облагороженная преступность (похоже, единственная оставшаяся на сегодня действительно всеобщая тема). К слову сказать, первая часть "Der Clou!" была скромным квестом с легкой стратегической примесью (и основывалась, простите, на серии фильмов "Розовая пантера" и том еще кино из жизни преступников-джентльменов "Они унесли миллион"), но, постарев и помудрев, сотрудники Neo Software решили, что квестами не сыщешь хлеб насущный, и задели (разработка началась в июле 1998-го) вторую часть в лихих традициях трехмерных гангстерских симуляторов (что хоть в какой-то мере позволяет считать The Clou!2: City of Darkness младшим братиком великолепной Mafia от Illusion Softworks — см. прошлый номер), сохранив разве что управление главным героем (банальный point & click). Правда, симулятор этот оказался весьма необычного масштаба.

Ситуация с тетушкой Эммой

Тут никому не светит возможность сделать карьеру, разъезжая с "Томпсоном" на черном лимузине и расстреливая конкурентов. Объектом, если можно так выразиться, симуляции The Clou!2 стал самый мирный, убогий, мизерный уровень криминалитета. По крайне мере поначалу. Судите сами: начинает герой мелким панком, вырывающим сумки у старушек, или, в лучшем случае, неумело таскающим бумажники карманником-дилетантом, постепенно прогрессирует до уровня краж в магазинах, а уж потом, приподнявшись над суетой, переквалифицируется на угон автомобилей (сначала подешевле, потом подороже... "Ушла в шестьдесят секунд" с Кейджем и Джоли все смотрели?) и налеты на роскошные особняки городских тузов.

Одно из первых заданий придурка с криминальными наклонностями: обнести лоток престарелой тетушки Эммы. Но загвоздка в том,



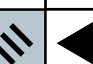
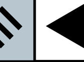
The Clou!2: City of Darkness

Жанр	**Симулятор... гм... преступления**
Разработчик	Neo Software
Издатель	THQ
Веб-сайт разработчика	www.neo.at
Веб-сайт издателя	www.thq.com
Дата выхода	3-й квартал 2000 г.

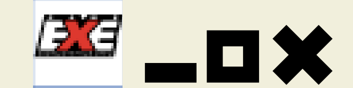
Особенности
Крайне нестандартный подход австрийских разработчиков к проблеме симуляции преступления. Вместо кровавого реализма, гонок с заносами на поворотах и пальбы из "Томми" — тонкий расчет и изящество комбинаций. Отличная идея с набором сообщников-специалистов и тщательно проработанный мир.

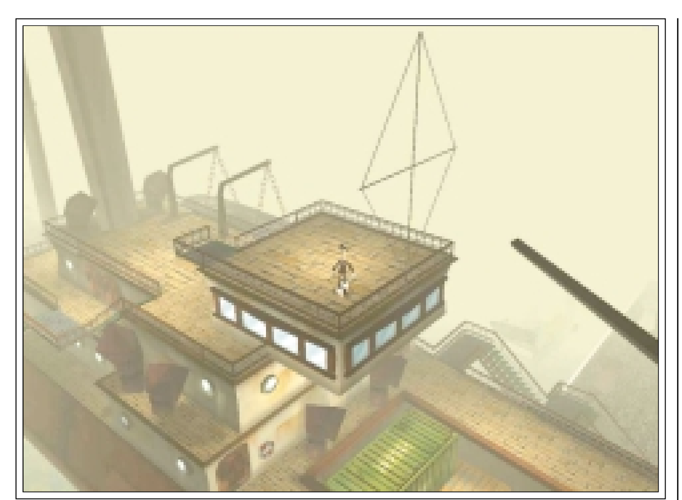
Суть
Далекий и туманный жанр симулятора идеального преступления, о котором грезило не одно поколение разработчиков, постепенно набирает обороты. Не так далек тот день, когда мы всем дружным коллективом подломим свой первый банковский сейф.

Фраг **СИБИРСКИЙ**





что, почуяв неладное, тетушка Эмма тут же вылетает на улицу с дробовиком. А вот если сперва кто–нибудь прикарманит очки тетушки Эммы, кто знает, как повернется дело... Такую грошовую кражонку немудрено совершить в одиночку. Напротив, работа в небоскребах требует надежных напарников, способных отвлечь или безболезненно вывести из строя охранников. А в "банковском деле" (со временем дойдет и до этого) ну никак не обойтись без специалиста по сейфам, пары ребят для контроля за посетителями, да еще и водителя, поджидающего у входа. Только, бога ради, не ждите от авторов штурмовых винтовок и выплеснувшегося на улицы побоища (помните туманный Bankheist от Icepick Games, пару раз затронутый Андреем Г. Омом?). Арестуют и фамилии не спросят.

Коммандос от криминалитета

Согласен, представить себе, как это все осуществимо практически, не просто. А дело меж тем обстоит следующим образом: игра идет в два этапа, на первом мы планируем ограбление в деталях (число выходов/входов в здании, частота прогулок ночного смотрителя, сложность сигнализации на машине, предназначенной для ухода), а на втором бегаем по дому в реальном времени, используя тот самый point & click а-ля Commandos. Да и вообще, идея похожа на упомянутый культовый проект: напарник (разработчики упоминают, к примеру, одну "девушку, похожую на Тринити", прическа которой просто потрясающе "трехмерногенична") отвлекает сторожа разговором, поэтому тот не успевает проверить окно на первом этаже, через которое мы и проникаем внутрь. Вот только... окно это ведет в жилую комнату, владелец которой каждый понедельник коротает здесь вечера (а сейчас именно понедельник!), так что мы отправляемся прямиком в каталажку, — полиция в игре работает более чем оперативно.

А может, мы просто перемудрили со схемой операции? Работая с банками, подсказывают нам авторы, перво–наперво следует заполучить детальный план здания и, разумеется, схему собственно сейфа, затем установить наблюдение (бинокль, крыша соседнего здания) за передвижениями внутри, учесть положение видеокамер и, наконец, спланировать кражу с точностью до секунды.

Уф... согласитесь, это еще ничего — по крайней мере не надо мучиться с отмыванием сих "грязных" денег. Четко организованной структуры миссий нет, так что можно хоть до скончания века "бомбить" старушек или грабить особняки в спальных районах, забыв об опасных для здоровья налетах на банки. Но общая цель все–таки есть. И это, наверное, не недостаток...

Город-сказка

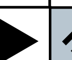
Тихонький The Clou!2, где никого не убивают, можно сопоставить с грандиозными мясорубками городского масштаба только потому, что City of Darkness действительно существует в натуральную величину — он детально разработан Neo Software и вполне исправно функционирует. Пешеходы бредут по своим пешеходным делам, деловые люди делают бизнес, ночные сторожа совершают ночные обходы, а бродячие собаки, бродя по своим делам, время от времени метят территорию (о да, эта искренняя деталь несомненно украсила бы любую гангстерскую игрульку!). Всего около 120 раскованных в передвижениях персонажей. Движок, судя по картинкам, скорее приличный, чем не (особенно, если учитывать, что коньком Neo Software являются комиксоподобные персонажи в косоугольной проекции (The Clou!), а вовсе не полигональные уродцы). Непонятно только, каким же все-таки будет вид на происходящее безобразие мелкого уголовного масштаба. Явно не от первого лица, судя по point & click. Пробки на дорогах, интенсивное движение — можно даже натурально угодить в аварию на угнанном автомобиле и оказаться под капельницей в карете "скорой помощи". В любое здание можно войти (когда-то было очень модно так писать...), и это здорово, конечно, но куда шикарнее то, что ни один дом не похож на другой: отличаются ковры, постеры на стенах, мебель. Не хуже, чем в Sims.

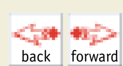
Столь впечатляющее количество локаций (уж простите за квестовый термин) вызывает понятные вопросы, но продюсер всего этого дела Ганс Зайферт (Hannes Seifert) под свою личную ответственность уверяет, что ориентироваться на карте будет не сложнее, чем в среднестатистической РПГ. Кроме того, подчеркивает Ганс, с технологической точки зрения городские лабиринты не так уж требовательны (игра пока что идет даже на P200 с Voodoo1), и в качестве примера действительно сложной архитектуры приводит гавань с доками, кранами и мрачными сейнерами у пирса. В отличие от Mafia, действие The Clou!2 разворачивается не в старых добрых тридцатых, а в добрых старых шестидесятых, что дает некоторое представление и о мебели, и о постерах, и о коврах, и о самом городе, и о системах сигнализации, и о марках автомобилей, и о музыке. К слову, выйти обе эти игрушки должны практически одновременно. А ведь мы еще даже не разобрались, какая нам понравится больше...

Корабль как пример действительно сложной архитектуры. Не для слабонервных, и вообще. Какой такелаж, простите за выражение...



А улицы города могут похвастаться если не сложной, то изысканной архитектурой. Европейская утонченность, знаете ли.









Destination: Dragon's Lair 3D

Игра до начала времен

Логово динозавра

Оказывается, динозавры все–таки существуют. Игра Dragon's Lair, созданная 17 лет назад, до сих пор пользуется известным успехом у публики, не создавая своим авторам никаких проблем, кроме, разве что, чисто житейских, в виде вопросов: "Почему, интересно, продажи игры за август 1999–го на 20% превышают продажи за тот же месяц предыдущего года?".

Непонятно одно — какая муха укусила создателей ТАКОЙ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ игры (о чем они не устают повторять) и для чего понадобилось делать ее ремейк (а это именно он, не сомневайтесь, продолжением тут и не пахло)? Знать, в августе 97–го доходы были куда больше... Но идея подана, фундамент заложен, деньги выделены, и проект находится в стадии разработки уже восемь месяцев. А то и больше.

Умение считать деньги

Dragon's Lair, если уж начистоту, является эдаким Myst от аркад — игрой далеко не самой лучшей, но сумевшей запудрить всем мозги и затмить своей славой многих более достойных. По подсчетам специалистов, с этим произведением тем или иным образом ознакомились порядка 250-300 миллионов человек, что даже с поправкой на стократные посещения одними и теми же фанатеющими подростками зала игровых автоматов внушает уважение. Так раскрутить почтенную публику — это надо уметь.

Вместе с тем, определенный шарм в игре все же присутствует, и с этим не поспоришь. Простенький сюжет, заставлявший рыцаря Дирка прорываться сквозь бесконечные помещения в замке злого колдуна, что называется, не отвлекал от основного занятия (уже хорошо). Эту работу за него исполняли бесчисленные ловушки и всевозможные, не побоюсь этого уличного слова, подставы. Оригинальная игра заключалась в том, чтобы в каждом таком помещении умудриться выжить и, например, не свалиться с движущейся вниз плат–



Какие милашки! Таких и убивать-то, поди, жалко. Эвон сколько старались, губки подкрашивали... Одно слово — фиолетовые.

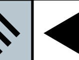


Очень красивый, но не по-мультяшному психоделично раскрашенный интерьер.

Dragon's Lair 3D	
Жанр	Аркада
Разработчик	Dragonstone Studios
Издатель	Blue Byte
Веб-сайт издателя	www.bluebyte.com
Особенности	Полное 3D, 20 уровней, два режима игры — классический аркадный и "как в Tomb Raider", введенный в угоду моде. А значит... а значит... это будет все тот же старый добрый Dragon's Lair.
Суть	Ремейк игры 17-летней давности, эдакого Myst'a от аркад, игры далеко не самой лучшей, но сумевшей запудрить всем мозги и затмить своей славой многих более достойных.
Дата выхода	Не объявлена
Веб-сайт игры	www.bluebyte.com/us/products/dragons_lair/index.htm

Михаил **СУДАКОВ**











формы наперекор жестоко дующему ветру. Или не въехать на маленькой лодочке в камни, прокладывая себе путь сквозь реку. Наконец, унести ноги от самого Короля ящериц, добравшись до заветного горшка с недавно украденным у вас мечом.

При этом графика, что характерно, радовала глаз. Такой спокойной, совершенно не утомляющей радостью. А музыка ласкала слух. Спокойной, не утомляющей... Ну, вы поняли. Хотя называть игру шедевром, опять же, хватает наглости только у ее создателей. Зато среди них есть человек по имени Дон Блат (Don Bluth), которого все интервьюируемые работники компании называют не иначе как “Лучшим аниматором Вселенной”, или “Вторым Диснеем”. Он, по идее, должен обеспечить отличное качество 2D–анимации в мультзаставках, плавно переходящих в 3D–игру... Но о Доне Блате — чуть позже.

И не сиквел, и не приквел В новой версии Dragon’s Lair нас порадуют полностью трехмерной графикой. Выполненной, как ни странно, в довольно оригинальном и необычном ключе. Если окружение ничем не отличается от сотен других 3D-творений, то персонажи (или просто главный герой), собранные из тех же полигонов, закрашиваются flat-методом (читайте классика ПэЖэ) и обводятся черным контуром, что создает неповторимый эффект ручной мультипликации. Похожий прием, кстати, наблюдается и в приставочной Jet Grind Radio, но если там его используют ради создания некой стильности, то в Dragon’s Lair 3D — исключительно из-за желания сохранить дух оригинальной игры.

Самое, пожалуй, серьезное нововведение — это два совершенно разных режима игры. Классический (аркадный) и “как в Tomb Raider”. Первый предназначается для детей и ностальгирующей публики, а второй — для всего остального человечества, которому недостаточно знать, что оно играет в То Самое “Логово дракона”. Во втором случае вместо принудительного перемещения от одной ловушки к другой нам посчастливится вдоволь пошастать по замку, поубивать чудовищ (коих насчиталось 27 штук, не меньше), а также попробовать на зубок новое оружие, бутылочки и Power ups’ы.

Вообще, разработчики упирают на то, что из–за технических ограничений и прочих неурядиц, история спасения принцессы Дафны не была рассказана полностью. Dragon’s Lair — это всего лишь несколько отрывков повествования, а вот DL3D, в которой насчитывается 20 уровней по 10–25 комнат в каждом, — совсем другой коленкор.

Вечно второй И хотя в общих чертах будущее Dragon’s Lair 3D кажется совершенно безоблачным, есть пара моментов, на которых стоит заострить внимание.

Первое. Если игра не изменится совсем, а к этому есть все предпосылки, потому что ее создатели настолько влюблены в оригинальную формулу, что практически любое нововведение воспринимают в штыки, и “режим Tomb Raider” — это тот необходимый минимум, на который пришлось пойти в угоду здравому смыслу... Так вот, если она не изменится, то всем будет очень плохо — упаси нас господь от таких шедевров, где каждый неверный шаг грозит моментальной гибелью и надписью: “Попробуйте еще раз”. В конце концов, убегать сначала от Короля ящериц, как в первой части, а теперь еще и от горшка, который хочет заполучить ваш меч обратно, безумно весело — но ровно до тех пор, пока не начинаешь грызть подошву собственного тапочка.

И второе. Хотя господа из Dragonstone и превозносят Дона Блата до небес, у истинных ценителей мультипликации лапша на ушах не виснет. Да, он ставил такие картины, как “The Secret of NIMH”, “American Tail”, “All Dogs Go to Heaven”, “The Land Before Time” и даже более известную широкой публике “Anastasia”. Плюс еще с десяток менее популярных вещей. Но по уровню исполнения все они и близко не стояли с нетленками студии Диснея, особенно с работами Рона Клементса (Ron Clements) и Джона Маскера (John Musker) (“Aladdin” и “The Little Mermaid”). А некоторые произведения Дона и вовсе достойны публичного сожжения на костре (это и “A Troll in Central Park”, и анимационные потуги в “The Many Adventures of Winnie the Pooh”). Короче говоря, повторяю еще раз: Дон Блат не Уолт Дисней, и в случае чего одно его имя игру не спасет.

И об этом надо крепко помнить, дорогие товарищи!

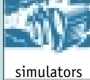






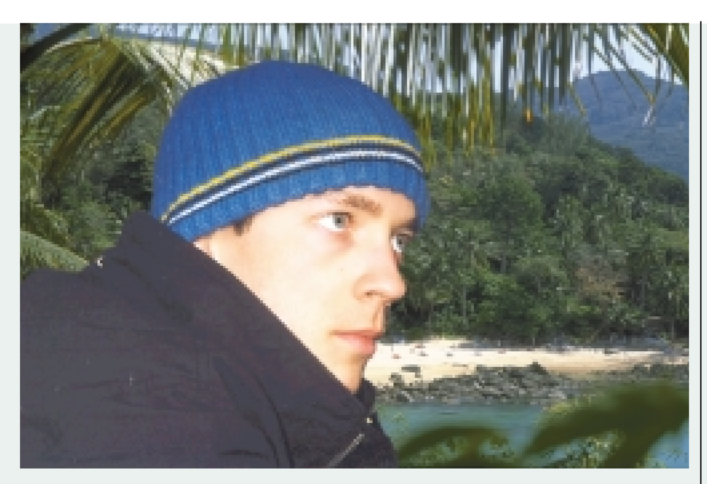










Олег
ХАЖИНСКИЙ

ЗАМЕДЛЕННЫЙ ПОВТОР

История одной трагедии

Вы, конечно, слышали о “синдроме заложника”? Сдав за десять секунд до ухода несуществующего теперь поезда последний материал и выдавив в левый глаз остатки “Визина”, ты, вместо того чтобы не по-человечески вкрутить педали или просто поспать, испытываешь противоестественное желание остаться за компьютером и... поиграть в какую-нибудь игру. Игра, как правило, выбирается по принципу “no brain, no pain”, в ней совсем не надо думать, да и делать тоже ничего не надо. Однако месяц назад случилось ужасное, нелепое происшествие, которое потрясло меня настолько, что даже решил рассказать вам о нем в этой колонке.

И сделаю это не один, а в компании с весьма интересным человеком. Его зовут Чарльз Мойлан (Charles Moylan), по чистой случайности он является президентом компании Big Time Software, которая самым непосредственным образом виновата в трагедии месячной давности.

А случилось, между тем, вот что. Испытав в очередной раз желание поиграть, я потянулся было к заветному диску Deus Ex, который ждал своего часа три недели, но передумал. Какая-то смутная неоформившаяся мысль терзала воспаленный рассудок. Взяв в руки проверенное средство в борьбе с разумом — вторую часть Motocross Madness, я... положил игру обратно на полку. “Неужели мне хочется поиграть в Shogun: Total War?” — промелькнула совсем уж дикая мысль. Нет, показалось... Тогда что? Нервным движением мыши опрокинув на стол содержимое жесткого диска, я понял, что хочу играть только в Combat Mission. Игру, работать над которой закончил пять минут назад. И, что совсем невероятно, варгейм.

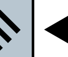
Взяв в руки проверенное средство в борьбе с разумом – вторую часть Motocross Madness, я... положил игру обратно на полку.

Почему, поклонник высоких скоростей и кефира с предельным содержанием полезных бактерий, я до четырех утра обстреливал окопавшихся в лесу немецко-фашистских оккупантов? Пробираясь в ледяном предрассветном тумане в сторону потенциального противника, я размышлял об этом и на следующее утро. Я задавал себе этот вопрос, пропуская очередную серию “Симпсонов” под грохот артиллерийской подготовки. Пытался найти ответ, тщательно размазывая сметану по стенкам чашки кофе в призрачных отсветах трассирующих очередей.

Никогда не интересовался военной историей (увы!), не держал варгеймы на винчестере больше суток и считаю “Четырех танкистов и собаку” хорошим фильмом про войну. Почему же Combat Mission, с его нелепой графикой и чуждыми ценностями, подчинил мои волю и разум?

Племя консерваторов

Создатели варгеймов, наверное, самые консервативные в игровой индустрии люди. Помню, как-то директор Atomic Games признался нам в очередном интервью, посвященном выходу то ли второй, то ли третьей версии Close Combat: мы, мол, планируем внедрять в игру новые технологии. К примеру, стереозвук — чтобы, когда танк едет справа, вы слышали его сначала в правой колонке, а потом в левой. Это было в 1998 году. Если стереозвук — это новая технология даже для такой именитой компании, как Atomic, то что можно говорить о 3D? Впрочем, кое-какие попытки избавиться от гексоугольного проклятия настольных игр и вырваться в третье измерение предпринимались (Muzzle Velocity, 1944: Across the Rhine), но не имели серьезного успеха. Игры страдали всеми известными науке видами заболеваний и были одинаково неинтересны и хардкорным варгеймерам, и ребятам попроще. Сид Мейер попытал-









ся разорвать жанр изнутри силой своего гения, но потерпел неудачу. То ли ребята, из тех, что попроще, не читали учебников по истории своей родины, то ли варгеймеры не смогли найти кнопку “конец хода”, но Gettysburg! с Antietam! так и остались играми “непонятно для кого”.

А вышло так, что вместо орденоносного Сида жанр взорвал мало кому известный Чарльз со своей командой. Combat Mission произвел (уровень пафоса — ноль процентов) настоящую революцию в мире военных игр. Для тех, кто не курсе, — см. рецензию в прошлом номере. Уверен, игра появилась на свет совершенно случайно. Наверняка Мойлан забыл взять в очередной отпуск свежий номер “Военного обозрения” и от скуки проштудировал что-нибудь вроде “Программирование на Direct3D для чайников”. Сам он, разумеется, уже никогда в этом не признается.

“Идея CM родилась у меня в начале 1998 года, когда 3D-акселератор с 4 мегабайтами на борту считался верхом крутизны. Это было настоящее сумасшествие — пытаться воссоздать в честном 3D лесные заросли Нормандии или снежные равнины России вместе с полным набором военной техники, тяжелой артиллерии и пехоты. Однако перспектива создания симулятора с трехмерным полем боя была слишком интересной, чтобы игнорировать ее. Почему создатели летных симуляторов и шутеров, например, применяют новые технологии — “железо”, 3D, интерфейсы — на полную катушку, а разработчики варгеймов нет? Чем мы хуже? Вот мы и сделали игру, которая использует всю мощь современных компьютеров и при этом обеспечивает полный реализм” (здесь и далее приведены цитаты из интервью Чарльза Мойлана нашему журналу).

Разумеется, насчет “всей мощи” — это шутка. Графический движок CM сделан на твердую “тройку”, что, впрочем, совсем неважно. Это пример классической “домашней” игры, которая делалась с любовью и в первую очередь для себя, в окружении целой толпы интересных людей, которые помогали и поддерживали; делалась в полном неведении относительно того, что происходит вокруг. В принципе, все было готово уже в декабре 1999-го, но разработчики доводили игру до ума еще полгода. А куда торопиться? В результате ошибок стало меньше, качественных текстур — больше, а игровой баланс, не без помощи окружающей Big Time Software варгеймерской тусовки, был доведен практически до совершенства.

А вышло так, что вместо орденоносного Сида жанр взорвал мало кому известный Чарльз со своей командой.

Результат — бешеная популярность среди “тяжелых” поклонников варгеймов, удивленно-восхищенные рецензии в прессе и постепенно просыпающаяся “широкая общественность”, которая вдруг обнаружила, что варгейм может сорвать крышу не хуже X-COM.

Что произошло?

Дело, разумеется, не в 3D. Тут все вместе. Шестерни соприкоснулись — и механизм пришел в движение. Трехмерность позволила добиться нового уровня реализма, а все варгеймеры просто помешаны на реализме. Осколки теперь отскакивают от брони под нужным углом и могут нанести повреждения находящимся неподалеку людям. Эта и тысяча других мелочей заставляют сердце настоящего игрока биться чаще. Кроме того, трехмерность позволяет оживить игровой мир. Пусть криво, пусть косо, но по сравнению с классическим “видом сверху” и шестиугольниками — просто фантастика. И потом, разумеется, система ходов WEGO.

“Мы забыли обо всем, что было сделано раньше в области варгеймов, и начали работу с чистого листа. Вот почему CM так отличается от других игр жанра. Совершенно внезапно возросшая производительность компьютеров и мощь нового поколения 3D-акселераторов открыла перед нами огромные возможности. Сочетание походового режима и “реального времени” очень хорошо вписалось в концепцию игры. Тогда, в 1998-м, real time был в моде, и именно на него мы ставили поначалу. Мы хотели, чтобы игрок ощутил себя “там”, хотели добиться натуральности эмоций и достоверной модели боя. Но RTS имеют и массу недостатков. У игрока часто не хватает времени на стратегическое планирование, у игрока нет возможности оценить полную картину происходящего, он постоянно занят каким-то фрагментом, искусственный интеллект приходится сильно “зажимать”, потому что у процессора не достает мощности делать сразу тридцать три дела одновременно. А кроме того, в RTS нельзя играть по e-mail”.

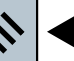

Combat Mission

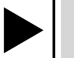
Вы слышали последнюю фразу? Это слова настоящего варгеймера. “Нельзя играть по e-mail”! Боже мой, какая досада. А ведь это очень важно. CM, при том что почти RTS и вся из себя 3D, идеально подходит для игры по электронной почте. Средняя продолжительность миссии — около 20 ходов, так что игра продолжается обозримое время.

“Итак, стало ясно, что RTS не годится. Однако и походовый режим нас тоже не устраивал, потому что сама концепция “фаз хода” не позволяет создать реалистичную модель сражения. Это искусственное ограничение, пришедшее в компьютерные игры из настольных варгеймов. Так что мы просто решили объединить два подхода”

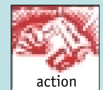
Вот так просто — объединить! Видели мы и такое, но в CM все сделано на редкость правильно. Противники размышляют над ходами одновременно и сколь угодно долго, а результаты рассчитываются в реальном времени и без всякого права вмешиваться в происходящее. Шестьдесят се-





















кунд полного реализма. У солдат есть ваш приказ, но также есть глаза, которыми они видят или не видят противника, есть уши, есть опыт, есть желание выжить, есть страх смерти. Пехотинец, потерявший контакт с командиром, может никогда не узнать о вашем приказе. Но это не значит, что бедняга, как в других играх, бессмысленно замрет в ожидании своей пули. В CM за самостоятельное поведение юнитов во время боя отвечает целый уровень искусственного интеллекта. Может быть и так, что отряд проигнорирует ваш приказ, если в процессе движения обнаружит более важную цель.

Об AI в Combat Mission, кстати, пишутся целые статьи. Разработчики не допустили ни единого компромисса, и освобожденная 3D-ускорителем мощь процессора целиком брошена на расчет физики и поведения юнитов. Самое интересное, что во время игры об этом не думаешь совершенно. Гораздо больше тебя беспокоит самочувствие любимого персонажа с HMG, который засел на колокольне и давит огнем наседающих гадов. Впрочем, если б персонаж хотя бы подозревал о существовании честной системы повреждения зданий, он, точно говорю, отсиживался бы глубоко в лесу, подальше от линии фронта.

Будущее Big Time Software и Combat Mission совершенно очевидно. „Действие Combat Mission 2 развернется в России", — счастливо улыбается Мойлан. – Восточный фронт, 1941-1945 гг. Люди ждут не дождутся!"

Коммьюнити

У этой истории нет счастливого конца, потому что она еще не закончилась. Подобно черепахам и дубам, варгеймы растут медленнее нас с вами. Combat Mission продолжает активно модифицироваться как самими разработчиками (уже выпущен патч 1.03), так и верными поклонниками. Полная идиллия: никто не жалуется на глюки с графикой и ошибки, все взяли в руки лопаты и строят город-сад. Творческая мысль сконцентрирована в основном на сайте http://combathq.thegamers.net/. Новые, более реалистичные текстуры, пополнения в базе данных техники, самодельные миссии и целые кампании (слава богу, к игре прилагается толковый редактор) — игра открыта на все четыре стороны и растет с каждым днем.

Меня поразили отчеты о сражениях. Люди не ленятся подробнейшим образом, с картинками, описывать каждый ход своих лучших сражений. Отчеты эти читаются, как хороший детектив, — на одном дыхании, и здорово помогают разобраться в игре тем, кто не видит особенной разницы между “Тигром” и “Пантерой” или не разбирается в многочисленных военных аббревиатурах. Игра стала интересной всем, но вовсе не перестала быть варгеймом, и эта закрытость, наверное, притягивает меня еще больше.

Более сложная перверсия — ролевые игры на базе Combat Mission. Выбирается время и место, формируется кампания — набор связанных между собой миссий, набирается народ, каждый игрок берет под контроль одно из подразделений, и... Игроки, обратите внимание, компьютеров могут не иметь вообще. Игра хостится на компьютере геймастера, который описывает несчастным ситуацию и обрабатывает по всей форме отдаваемые приказы. Кто не знает “всей формы” с позором изгоняется в библиотеку.


Combat Mission

Будущее Big Time Software и Combat Mission совершенно очевидно. “Действие Combat Mission 2 развернется в России”, — счастливо улыбается Мойлан. — Восточный фронт, 1941-1945 гг. Люди ждут не дождутся! Я уже вижу, как десятки, сотни Т-34/85 несутся навстречу “Тиграм” и “Пантерам”... Думаю, это будет потрясающе. Москва, Сталинград, Курск, Берлин — все это будет в нашей новой игре!”

Разумеется будет, Чарльз. Это еще одна сторона варгеймеров: найдя подходящую платформу для удовлетворения своей потребности в реализме, они останавливаются и выпускают восемь Battleground’ов подряд. Даже не потому, что игры ждет гарантированный успех, пусть и среди ограниченного круга поклонников. Просто этим людям некуда спешить — их война уже позади, все что им остается — раз за разом в замедленном повторе наблюдать фрагменты любимых баталий.

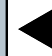
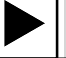
Перспективы

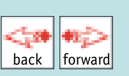
А мы движемся дальше, с пустыми руками и пустой головой, мы умеем только фантазировать и мечтать и уже прикидываем в уме, как и где еще можно пристроить эту удивительную находку. Получается, что почти везде.

Давайте возьмем столь любимый нами squad level tactical combat simulator ибн X-COM, Chaos Gate и так далее. Изобретенная авторами Combat Mission система идеально вписывается в подобные игры. Поклонники “походового” и “реального” режимов X-COM: Apocalypse перестают бить друг друга по башке и, обнявшись, отправляются в сторону ближайшего коммерческого ларька. Думать над каждым ходом и контролировать любого бойца? Пожалуйста! Чувствовать себя в первом ряду на премьере очередного блокбастера? Нет проблем. Теперь это очень просто сделать. Плюс к тому, мы получаем возможность сделать боевую модель существенно реалистичнее, а искусственный интеллект — умнее. Если вы не согласны, возражайте.

Увы, продолжить рассуждения не позволяет ограниченный объем эфирного времени. В качестве домашнего задания предлагаю вам инсталлировать демо-версию Combat Mission (см. наш диск к #8’00) и подготовить сочинение на тему “Почему мне необходим походовый симулятор F-117”. Мы продолжим сюжет о внедрении варгеймов в массовое сознание в следующих выпусках нашей программы. На очереди — интервью с одним из хозяев TGN’s Combat Mission HQ Фьоном Келли (Fionn Kelly).



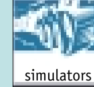





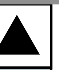












Господин **пэжэ**

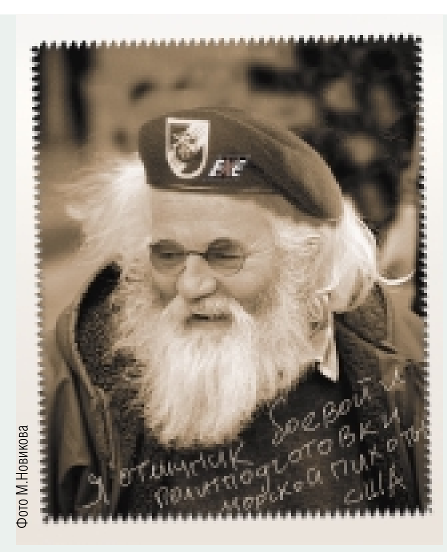


Фото М.Новикова

ШОТГАН НАШЕЙ МЕЧТЫ

Универсальный определитель игрового оружия

Каждый раз, когда я играю в очередную игру и чувствую острую необходимость заполнить чем-то журнальную площадь, отданную мне под материал, то обращаюсь к одному из двух испытанных приемов. Самый наглый метод — это пересказ сюжета, и от него никуда не денешься, очень уж примечательными бывают потуги авторов приукрасить свое творение.

А вот вторая метода, тщательное перечисление и описание оружия, отныне и навеки закрыта мною и для себя, и для всех остальных, причиной чему является универсальный определителя игрового оружия, каковой сейчас и предлагается вашему благосклонному вниманию.

Дарю любому желающему!

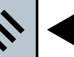
Все на свете имеет предка, ничто не ново под луной. И определитель появился не сам по себе. В свое время, если мне не изменяет мой склероз, была довольно популярна так называемая теория решения изобретательских задач (ТРИЗ). И грешила она, среди прочего, составлением классификаторов, исчерпывающих все признаки изобретаемого явления. После чего достаточно было комбинировать их в произвольных пропорциях и получать новинки в нужном количестве.

Итак, смотрим на таблицу (см. последнюю страницу колонки). Свойств у оружия оказывается на удивление мало, и весьма простых. Для примера уже описана пара стандартных видов вооружения (шотган из DOOM и снарки из Half-Life), а для пущего удобства пользования читателю предлагается пустая графа, которую можно заполнить самостоятельно. Неплохо работает метод случайных чисел: каждый параметр заполняется "от фонаря", не глядя на его описание, а потом результат расшифровывается. Так, у меня подобная попытка закончилась получением следующего монстра: снаряд летает медленно, по случайной траектории; вы видите сам снаряд, его след и зону поражения; чем дальше снаряд улетает, тем сильнее становится; у снаряда существует область поражения, держащаяся некоторое время и отбрасывающая игрока. Если снаряд сталкивается со стеной — он отлетает, а если с человеком — проходит насквозь, "повреждая" его. Если сталкивается с другим снарядом, взрывается и исчезает, оставляя за собой еще бОльшую зону повреждений. Короче говоря, что-то вроде ракеты, летающей случайным образом и распыляющей видимое простым глазом облако яда или кислоты, чем дальше, тем активнее. Ее можно сбить, создав в нужном месте большое облако яда. Гм... это может быть довольно интересно, и при этом нигде, насколько я знаю, не реализовано!

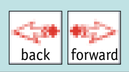
После того как оружие придумано, остается подобрать ему подходящие циф-

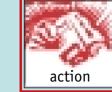


Помповые гладкоствольные ружья. Вверху охотничий, внизу укороченный полицейский вариант. Непревзойденное по эффективности оружие ближнего боя.

















ровые параметры — уже исходя из здравого смысла. Скорость стрельбы будет низкая, один выстрел в пять секунд, при этом будет выпущен только один снаряд. Повреждения окажутся довольно высокими (в конце концов, случайно летающий снаряд вряд ли попадет точно в цель, так что это надо компенсировать), но не слишком. Никакого разброса снарядов и обойм, патронов с собой можно таскать штук десять, а то слишком уж мощно получится... И все — победа. Осталось нарисовать и вставить в игру. Дарю любому желающему.

Таблица, спешу отметить, претендует на полноту. В том смысле, что любое оружие из любой игры, существующей на рынке, можно легко и непринужденно в ней разместить: лазеры, ракетницы, railgun, огнеметы, пистолеты, автоматы, гранаты, мины... Да, возможно, особо экзотические спецэффекты (скажем, как у BFG9000) придется дописать в отмеченных местах от руки (заранее перечислить все названия, которые могут соответствовать абстрактной зеленой вспышке, отнимающей здоровье, явно невозможно: плазма, лазер, яд, бластер, скорчер, луч смерти — имя им легион), но смысловая часть, отвечающая за взаимодействие с игроком, изложена полностью. Если что-то упущено, я буду благодарен приславшим дополнения и исправления по адресу: pg@game-exe.ru.

Допиши сам

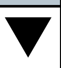
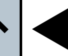
Метод внесения экзотических свойств в отведенные для них ячейки вполне можно позаимствовать из той же самой ТРИЗ. Берем любой словарь (извините, приводить в журнале словарь целиком пока не представляется возможным, так что придется ограничиться небольшим фрагментом), открываем на случайной странице и выписываем несколько случайных же существительных. Для каждого из них вспоминаем характеристику (или несколько), которая первой приходит в голову. Записываем и применяем к нашему оружию. Вуаля, все получилось.

Как пример рассмотрим классическую троицу на букву “о”: окно, обезьяна, облако. Что у нас с окном? Оно прозрачное и стеклянное. Обезьяна? Цепкая, хвостатая. Облако? Летучее, мокрое.

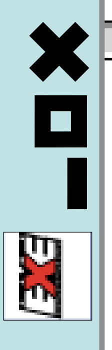
Берем мою свежесозданную пушку и смотрим, что из нее получится. Прозрачная? Неплохо! Невидимо либо оружие, либо его снаряд, либо распространяющийся яд/кислота. О-о, да тут такие возможности... Стеклянная? Да запросто: если враг попадет в нашу пушку, она разлетится на куски! Цепкая? Гм, это сложнее. К примеру, пушка сама перелетает в руки ближайшего врага, у которого мало фрагов, восстанавливает справедливость! Хвостатая? Легко! За игроком, пока он с этой пушкой, тянется нитка, и каждый, кто на нее наступит, автоматически берет оружие себе. Летучее? Мнда... это и впрямь сложно. Ну, скажем, пушка меняет для игрока направление гравитации, и он начинает бегать по потолку. Мокрое? Без проблем, за игроком на полу появляются лужи воды, и вы без проблем выслеживаете его.

Удачи вам, изобретатели!

Пушка сама перелетает в руки ближайшего врага, у которого мало фрагов, восстанавливает справедливость!

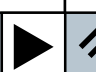


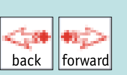
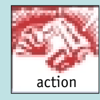




		Шотган из DOOM	BFG10K из Quake 3	Snarks из Half-Life	Ваше любимое оружие
Тип полета снаряда	**instant hit**	◉	◉	○	○
	(как пуля из пистолета в DOOM — все вычисления ее траектории и подсчет повреждений проводятся в одном такте игрового времени)				
	быстролетящий	○	○	○	○
	медленнолетящий	○	○	○	○
	стационарный	○	○	◉	○
	(например мина, устанавливаемая “под собой”)				
	melee weapon	○	○	○	○
	(оружие ближнего боя), по сути — просто instant hit с очень коротким радиусом жизни патрона				
Максимальная дальность полета снаряда	**бесконечная**	◉	◉	◉	○
	Х метров	○	○	○	◉
	(нужное вписать)				
Траектория полета	**прямая**	◉	◉	◉	○
	под действием силы тяжести	○	○	○	○
	(типично для гранат, луков и пушек, стреляющих жидкостью)				
	по окружности вокруг игрока	○	○	○	○
	случайная	○	○	○	○
	другая	○	○	◉ бегает за врагом	○
Отображение траектории	**виден сам снаряд**	☐	☐	☑	☐
	виден его след	☐	☑	☐	☐
	(дым, спецэффект, как у railgun)				
	видна зона поражения	☑	☑	☐	☐
	видна зона наводки	☐	☐	☐	☐
	(например лазерный прицел у снайперской винтовки)				
Изменение снаряда от времени или расстояния	**уменьшение (ослабление)**	○	○	◉ через 15 секунд взрывается	○
	увеличение (усиление)	○	○	○	○
	не изменяется	◉	◉	○	○
Повреждающее воздействие	**непосредственно удар**	☑	☑	☐	☐
	область повреждений	☐	☑	☑	☐
	(как от взрыва)				
	область повреждений,	☐	☐	☐	☐
	существующая некоторое время				
	(например огнемет или ядовитый газ)				
	другое				
	(например, как у BFG9000 из DOOM)	☐	☐	☑ укус	☐
Дополнительные воздействия	**отбрасывание игрока**	☑	☑	☐	☐
	обездвиживание	☐	☐	☐	☐
	спецэффект				
	(переворачивание картинки, волны и т.п.)	☐	☐	☐	☐
Реакция снаряда на столкновение с неодушевленным объектом	**обычная реакция**	☑	☑	☐	☐
	(взрыв и т.п.)				
	поглощение	☑	☑	☐	☐
	рикошет	☐	☐	☑	☐
	пролет насквозь	☐	☐	☐	☐
	превращение в другой снаряд	☐	☐	☐	☐
	(прилипающая мина, разлет на осколки и т.п.)				
На столкновение с одушевленным объектом	**обычная реакция**	☑	☑	☑	☐
	(взрыв и т.п.)				
	поглощение	☑	☑	☐	☐
	рикошет	☐	☐	☐	☐
	пролет насквозь	☐	☐	☐	☐
	(с повреждениями или без)				
	превращение в другой снаряд	☐	☐	☑ кусает и отскакивает	☐
	(прилипающая мина, разлет на осколки и т.п.)				
	спецэффект	☐	☐	☐	☐
	(заморозка, отравление, распыление и т.п.)				
На попадание в другой выстрел	**срабатывание основного эффекта**	☐	☐	☐	☐
	спецэффект	☐	☐	☐	☐
Скорость стрельбы	**штук в секунду**	0,75	5	2,5	_
Количество снарядов за один выстрел	**штук**	7	1	1	_
Повреждения от одного снаряда	(если несколько видов повреждений — для каждого)	10	100 (попадание),	зависит от расстояния (взрыв) точно неизвестно, средние от укуса, слабые от взрыва	_
Разброс снарядов относительно точки прицеливания	**угол разброса, градусы**	точно неизвестен, небольшой	0	0	_
Наличие обойм	**увеличение со временем**	☐	☐	☐	_
		☐	☐	☐	☐
Время перезарядки обоймы	**секунды**	N/A	N/A	N/A	_
Максимальное количество патронов	**штуки**	100	20	15	_





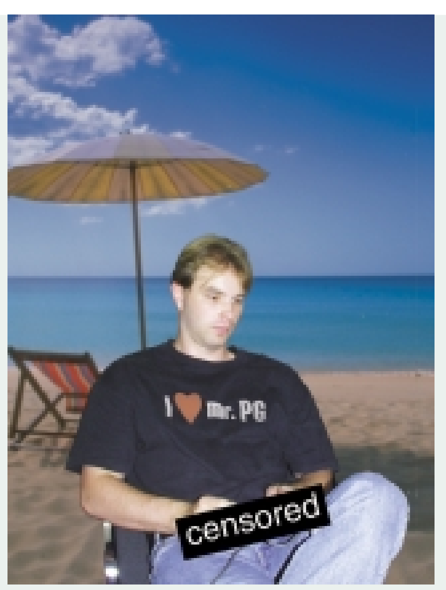









Александр
ВЕРШИНИН



БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ?

У каждой легенды есть свое начало...

Джордж Лукас (George Lucas) снова на коне. Построенная на одном фильме империя исходит кипучей энергией во все возможные стороны. После коммерческого успеха Episode I старина Лукас вновь почувствовал тягу к кинематографу, а его многочисленные клерки успешно создают необходимый ажиотаж вокруг — с целью рекламы и добычи дополнительных бюджетных средств.

Вы, наверное, удивитесь, почему творческие порывы удачливого фильмодела стали темой очередной ролевой колонки. Справедливый вопрос. Отвечаю. Причин, как минимум, две: Star Wars CRPG от BioWare и LucasArts (раз!), Star Wars Online RPG от Verant, Sony и все той же LucasArts (два!). Ну и как вам это нравится? Безусловные лидеры нынешнего ролевого рынка, профессионалы до мозга костей BioWare (Baldur's Gate) и Verant (Everquest) завербованы большим дядей Лукасом для создания первых в истории компьютерного РПГ-жанра проектов тематики Star Wars.

Автор теряет интерес к собственному детищу более чем на десять лет. Как же выжила легенда?

История культа "Звездных войн" вообще довольно интересна — как с общеобразовательной точки зрения, так и с точки зрения характера его, обожествления, становления. Думаю, эта голливудская сказка вам будет небезынтересна. По крайней мере многие детали я сам воспринял с высоко поднятой бровью. Левой.

Перед созданием четвертой (первой по счету) части "Звездных войн" сам Джордж Лукас сделал всего лишь две ленты: одну удачную, другую не очень. Его первый кинематографический опыт оказался чудесным образом связан с фигурой Фрэнсиса Форда Копполы (Francis Ford Coppola), с которым он организовал студию American Zoetrope. Первым и последним чадом треста был проект "THX 1138", завершенный в 1971 году — и немедленно растерзанный спонсором студии, голливудским гигантом Warner Bros. Zoetrope прикрывают, но Лукас не отчаивается. Он ставит и снимает American Graffiti (1973), фильм, взявший пять наград Национальной академии киноискусства. Итак, уже после второй своей картины Джордж Лукас превращается в миллионера, что позволяет ему организовать собственную компанию Lucasfilm и заняться съемками малобюджетного космического боевика Star Wars.

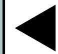
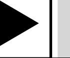


На гребне второй волны

Лукас вкладывает всего себя в концепцию Star Wars. Самостоятельно пишет сценарий, предварительно проштудировав горы литературы. Изучает сказания и легенды народов мира, перелопачивает древнюю мифологию, читает труды Джозефа Кэмпбелла (Joseph Campbell), положившего жизнь

◄ **Курчавый, с бородкой. Я их всегда путал — Спилберга и Лукаса. А была ли борода у Копполы?**



на каталогизацию сказок со всей планеты. Лукас пытается понять, как возникают мифы.

В 1977 работа над Star Wars закончена, а ее автор принимает удивительно прозорливое решение. Вместо солидного гонорара за ленту, предложенного Lucasfilm одной из кинематографических корпораций, Лукас предпочитает оставить за собой право на процент от кассовых сборов. Звериная интуиция! Автор "Звездных войн" и его Ко мгновенно становятся мультимиллионерами, Лукас вкладывает деньги в компанию Industrial Light and Magic, специальное отделение Lucasfilm, занимающееся разработкой спецэффектов и новейшими технологиями в кинематографе.

В начале восьмидесятых Lucasfilm выпускает еще две части Star Wars — это общеизвестный факт. Но мало кто обращает внимание на следующее: сам Лукас участвует в создании пятой (второй) части SW только как сценарист и продюсер, а в титрах шестой (заключительной части первой трилогии) он лишь почетный гость. Автор теряет интерес к собственному детищу более чем на десять лет. Как же выжила легенда?

Компьютерная жизнь вселенной Star Wars всем нам более или менее хорошо известна. Ветеран индустрии компания LucasArts время от времени радовала нас новыми окнами в мир "Звездных войн". Только в девяностых годах стараниями LucasArts увидели свет два шутера от первого лица (третий на подходе), три или четыре отличных космических симулятора, пара стратегий и бесчисленное количество исключительно неудачных аркад. Единственными жанрами, которых обошла участь быть приобщенными к мудрости Star Wars, оказались РПГ и квесты.

И вдруг — пара совершенно неожиданных официальных заявлений, буквально перевернувших вверх ногами тесный ролевой мирок. На волне ренессанса вселенной, когда сам поп-гуру Лукас снова приник к видоискателю кинокамеры, финансовые стратеги конгломерата Lucas (Arts/Film и так далее) решили почтить вниманием модный нынче жанр. Наш с вами жанр. Вы можете представить себе глобальную онлайновую Star Wars RPG от Verant? А серьезную single player SW RPG от BioWare? Чтобы усугубить крайнюю заинтересованность публики в проектах, LucasArts не выпускает ни одного лишнего слова, ни единого скриншота за пределы девелоперских офисов. Правда, BioWare неосторожно проронила крохотный обрывок информации, замечание о временных рамках своей ролевой игры: 4000 лет до рождения Люка Скайуокера (попахивает кощунством, но я всего лишь цитирую). Этого оказалось достаточно, чтобы раскопать некоторую информацию о предполагаемом проекте и... продолжить нашу хронологию вселенной "Звездных войн".

Именно в перипетиях злоключений падших Джедаев следует искать корни сюжета последнего амбициозного проекта BioWare.

Дедушка спит, дело живет

Сначала о Verant и ее многопользовательском сетевом чудовище. Оказывается, у онлайновой РПГ были предшественники! Пусть не компьютерные, но все же. "Star Wars RPG" (это официальное название настольной ролевой игры) существовала и была разработана фирмой West End (www.westendgames.com). Если вам любопытно узнать побольше о правилах игры, советую навестить многочисленные фэн-сайты SW RPG. Вот лишь некоторые из них: www.rancorpit.com, members.aol.com/banthamilk/bespin.html. И еще один забавный факт, доказательство наличия жизни на Марсе. Знаменитая в ролевых кругах Wizards of the Coast в начале этого года (думаю, именно тогда LucasArts заключала контракты и с Verant, и с BioWare) приобрела лицензию Star Wars и, переманив из West End одного из главных дизайнеров настольной Star Wars RPG, делает свою версию оной. Под тем же названием. Воистину, большая рыбка пообедала маленькой.

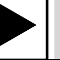
Кстати, приятная тенденция. Раньше LucasArts обожала поручать мелким неизвестным "внешним" разработчикам делать компьютерные игры, которые потом сама LA и распространяла. В основном это были аркады — вероятно, именно потому вы не сможете вспомнить ни одного достойного проекта вселенной Star Wars в данном жанре. Зато сейчас, когда империя Лукаса снова занялась активной добычей финансов, LucasArts смогла позволить себе нанять больших, крутых парней, вроде Wizards of the Coast, Verant/Sony, BioWare.

Ах, да. За кадром осталась BioWare и ее таинственная РПГ. Немного покопавшись в истории, мы обнаруживаем неизвестных нам помощников в формировании мифа, писателей-фантастов и производителей комиксов. Начиная с 1980 года они поддерживали на плаву имя Star Wars серийным выпуском тематической печатной продукции. Поколения подростков воспитывались на кинотрилогии и комиксах в LA Times, приключенческих книгах Алана Дина Фостера, Брайана Дэли, Тимоти Зана (Alan Dean Foster, Brian Daley, Timothy Zahn). В середине девяностых к обществу защитников Star Wars присоединилась промышляющая генерацией комиксов Dark Horse Comics (www.darkhorse.com). Это ее авторы решили немного, на пять тысяч лет, углубиться в прошлое вселенной и поведать фэнам о глобальной войне между Старой Республикой и злой империей Ситхов (Sith Empire). Именно в перипетиях злоключений падших Джедаев следует искать корни сюжета последнего амбициозного проекта BioWare...



Лорды Ситха подозрительно нежно любят архитектурные стили и оформление а-ля древние майя. Родственники, не иначе.







Маша
АРИМАНОВА

КРАДИСЬ, ВЕДЬМА!

Только мертвые знают Мэриленд

Тема “из кино — в важнейшее из искусств” не станет открытием сезона: жанр квестов слишком тесно граничит с белым экраном, чтобы каждый новый целлулоидный беглец удостаивался особого внимания. Но авантюры, равной той, о которой пойдет речь на нашем сегодняшнем сеансе, ранее в истории квестозодчества не наблюдалось. Ни одна культовая жемчужина синематеки еще не переносилась на этот свет подобными темпами, с подобным размахом, подобным количеством людей... И ни одна из них еще не преображалась столь безжалостно, вплоть до полной неузнаваемости.

Прежде всего, если сегодня в кадре и мелькнет вдруг знакомое лицо, знайте: это статист или, хуже того, случайно забредший на площадку посетитель; не ищите среди них главных героев. Действующие лица здесь не люди, а компании; не мастера своего дела, а жертвы прихотей безумного издателя; не лидеры индустрии, а драгоценная лицензия; не артистично настроенные коллективы, а труженики кальки и копировального аппарата. Проще говоря: режиссер и продюсер — Gathering “G.O.D” of Developers (www.godgames.com), автор сценария — Haxan Films, в главных ролях — Terminal Reality (www.terminalreality.com), Human Head (www.humanhead.com) и Ritual (www.ritual.com), в эпизодах — Марк “Ноктюрн” Рэндел (Mark “Nocturne” Randel), Эльспет “Док” Холлидей (Elspeth “Doc” Holliday), Дэниел “Уитч” Майрик (Daniel “Witch” Myrick), Эдуардо “Блейр” Санчес (Eduardo “Blair” Sanchez) и др. Пожалуйста, свет долой. Перед нами титульная карточка: THE BLAIR WITCH PROJECTS.

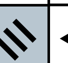
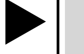
Ни одна культовая жемчужина синематеки еще не переносилась на этот свет подобными темпами, с подобным размахом, подобным количеством людей...



Та самая хижина в тех самых лесах, странное убежище непонятных созданий, малюющих на стенах индейские символы и промышляющих культом Вуду.

Шестнадцать миллиметров

Общеизвестно, что The Blair Witch Project Майрика и Санчеса, впервые показанный на полуночном сеансе Санденского кинофестиваля, шел ровно 87 минут, был отснят на цветной “хай-восемь” видео- и черно-белой 16-миллиметровой кинопленке, стоил шестьдесят две тысячи и собрал в конечном итоге сто сорок миллионов пятьсот тридцать тысяч сто четырнадцать долларов. На просмотрах ленты (Мэриленд, четыре студента, лес, проблемы) кто-то засыпал от общей невосприимчивости к скверному любительскому кино, а кто-то бежал домой, сжигал спальный мешок и навсегда забывал о прогулках в лесных массивах площадью больше тринадцати квадратных метров. Но и первые (жалея денег за билет), и вторые (из чис-

того садизма) рассказывали знакомым, как было страшно.

И вот в январе сего года в умах руководителей своеобразного концерна Gathering of Developers созрел сумасшедший план: купить лицензию, обставить потеющих над второй частью авторов низкобюджетной эпохалки и промозглой осенью ударить по едва-едва окрепшим умам предполагаемых фанатов тройкой дорогих компьютерных ужастиков. А если кто-то и задавался вопросом, что, собственно, вообще можно сотворить с кошмаром рыжих мэрилендских лесов, заменив взгляд через видоискатель камеры статичными ракурсами движка Nocturne (в этом плане сомневающихся не было), то держал язык за зубами, подавленный величием выстроившихся в очередь на эпизоды саги Terminal Reality (тот самый Nocturne),



Human Head Studios (удалая экшен-адвенчура Rune) и Ritual Entertainment (конечно же, SiN!).

TR выбрала своей стезей спекуляцию на тему серийного убийцы и обязалась — кровь из носу! — выпустить первую часть Blair Witch Projects в сентябре. HH приглянулся эпизод с пропавшей у Коффин Рок девочкой, закончить каковой они вознамерились к октябрю. А RE, объявившей датой выхода ноябрь, досталась зубодробительная история профессионального охотника на ведьм.

Первое приближение

Работа над Blair Witch отвлекла команду Марка Рэндела (всего только одной страшной игрой уже заслужившего себе титул “Тима Бёртона игрового мира”) от тяжких вздохов по поводу непосильного труда над продолжением Nocturne. Поэтому нет ничего удивительного в том, что ребята всеми правдами и неправдами постарались привязать события своей части эпопеи — Blair Witch Volume 1: Rustin Parr — ко вселенной экшена номер два по версии одного русскоязычного (почти совсем) издания, хотя для этого Рэнделу и Ко пришлось изрядно повозиться. И как только до тихого городка Баркитсвилль, штат Мэриленд, не добрался сам The Stranger, непременно разразившийся бы по прибытии чем-нибудь вроде “Show me the witch”!

Забавно, что все уровни Volume 2: The Legend of Coffin Rock сделаны по мотивам снятых, но не вошедших в фильм эпизодов.

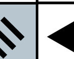
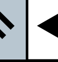
Впрочем, его с успехом заменяет Эльспет “Док” Холлидей, форменная убийца в белом халате, без устали вскрывающая вампиров, — работа (и какая!) нашлась и для нее. Сумасшедший отшельник по имени Растин Парр вывел в расход семерых детишек, объявив в оправдание, что его направлял призрак старухи, бродящей в окрестных лесах. Для Холлидей это приглашение к небольшому расследованию, но страшно подумать, что сделал бы в своем родном городе с беднягой Растином Стрэнджер... Зато старомодной Эльспет подавай уютную полицейскую лабораторию для вдумчивых исследований свеженьких покойников и анализа улик, да деревенских старожилов для опроса.

Но за уликами рано или поздно придется выбраться в ужасающий лес... На дворе сороковой год, и на первом плане — основной инструмент нагнетания страха, заменяющий видоискатель примитивный прибор ночного видения, различающий все оттенки черного и белого, знакомые черно-серые контуры в серо-белой мгле. Кроме того, он улавливает перемещения далеко не всех порождений Мэриленда (для которых у Холлидей припасены пистолет системы “Парабеллум”, карабин и фирменный радиационный излучатель), спасибо их призрачной природе. Для охоты на духов имеется специальный сенсор, работающий на манер счетчика Гейгера: по мере приближения потустороннего существа щелчки прибора ускоряются, постепенно достигая ритма вашего панического сердцебиения и перегоняя его. Расчет Terminal Reality профессионально верен: изрядный адреналиновый шок-эффект достигается именно такими дедовскими звуковыми и цветовыми методами. Разве есть среди нас такие смельча-



▲ Муниципалитет города Блейр (ныне Баркитсвилль) как он есть. Убранство, что и говорить, не спартанское. Уж не эти ли кадры не вошли в фильм?

▼ А вот здесь действительно будет страшно. Тени и подвалы, трясущаяся камера, побольше криков за кадром — и сто сорок миллионов “зеленых” у вас в кармане!






▲ **Если бы у тех парней был автоматический пистолет с лазерным целеуказателем, кино кончалось бы гораздо раньше!**

ки, которые не покроются холодным потом, не отбросят счетчик и не начнут палить в белый свет, когда из ниоткуда, из серого тумана полуночной мглы с протяжными криками навстречу вывалится неведомая тварь!

Молот ведьм, или Девочка, которая любила Коффин Рок

Из трех взявшихся за дело разработчиков только Terminal Reality дружелюбна и открыта, да и сроки выхода первой части неуклонно близятся. А вот второй и третий Volume'ы Blair Witch Projects — The Legend of Coffin Rock (работа Human Head) и Elly Kedward Tale (Ritual) — держатся пока в большом секрете.

У Human Head речь идет об английском солдате по имени Лазарь, принявшем в 1886 году участие в масштабных поисках Робин Уивер, заблудившейся в окрестностях Коффин Рок. В “евангелии” от Майрика и Санчеса, если помните, сказано, что девочка в конце концов благополучно нашлась, но вот для одной из поисковых партий мероприятие кончилось очень, очень печально (им выпустили кишки и развесили в живописных позах на камнях, не забыли?). Вот и HH решила устроить кровавую бойню, и Лазарь, первым обнаруживший Уивер, получает всего-лишь старый добрый удар по голове и затем, таскаясь от неаппетитных останков одной поисковой партии к другой, изо всех сил пытается выбраться из леса. Забавно, что все уровни Volume 2: The Legend of Coffin Rock сделаны по мотивам снятых, но не вошедших в фильм эпизодов, — эти порезанные кадры Haxan Films с радостью передала в трясущиеся от алчности ручки G.O.D. вместе с лицензией. Стараясь придерживаться золотой середины, Human Head пытается в равной мере блюсти в своей игре как боевой (револьвер и орудия ближнего боя, от сабли до дубинки), так и приключенческий моменты.

Но лебединую песню пропоет Ritual Entertainment, и сделает это в своем характерном антигуманистическом стиле, так что Volume 3: Elly Kedward Tale, судя по всему, будет резким экшеном без намека на мозговую активность. А ничего другого от истории про Джонатана Прая, истребителя ведьм, начавшего свою кровавую охоту в лесах у города Блейр (ставшего потом Баркитсвиллем) столетием раньше, мы и не ожидали! Уж он-то лично познакомится с Элли Кедвард, чье изгнание из городка и положило начало цепочке странных событий и необъяснимых исчезновений. Предмет гордости Ritual — кровожадная система боевых заклинаний, с равным успехом рвущих в клочья ведьму и ее демонических приспешников.

Предмет гордости Ritual — кровожадная система боевых заклинаний, с равным успехом рвущих в клочья ведьму и ее демонических приспешников.

Как видим, желание длинных зеленых рублей способно даже на такое — объединение под одной, пусть и виртуальной, крышей разработчиков, не похожих не только по стилю, но и по подходу к делу. Для Terminal Reality Blair Witch — хороший повод еще полгода не работать всерьез. Производство кучи уровней “по мотивам”, не трогая сердцевину Nocturne, наверняка не составило им никакого труда. В отличие от продавливания в чужой сюжет мадам Холлидей .

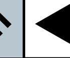
Для неизбалованной вниманием Human Head хроники темных лесов — средство для самовыражения, и именно эта компания способна в данной расхолаживающей атмосфере сделать качественную и оригинальную игру. Если только сумеет сохранить теоретически безнадежный баланс между экшеном и квестом (каковой при удержании автоматически становится модным survival horror).

Для Ritual же сага об охоте за ведьмами — повод хорошо пострелять. А если кто-то и задается потихоньку вопросом, что, собственно, связывает три такие непохожие игры и низкобюджетное кино, снятое на любительской пленке, — то помалкивает, памятуя, что коробка с каждым эпизодом в конечном итоге будет стоить ровно девятнадцать долларов девяносто девять центов...

▼ **Даже и не спрашивайте, где в лесах Мэриленда можно найти такое роскошное сооружение. Очевидно, этот кадр не вошел в Nocturne.**









Пространства ликования

Новое слово из трех букв

"Проклятых земель"/Evil Islands пока еще нет. Во всяком случае официально: игра существует на двух CD-ROM, а в главном меню написано: "Специально для Олега Хажинского". Тем не менее она живая, бодро дышит и бьет чешуйчатым хвостом. Она — едва ли не первая народно-черноземная игра (продукцию кадавров в расчет не берем: они — Европа), которая не просит о снисхождении, не страдает балалаечно-посконной национальной самостью, не ругается матом, не ориентирована на имбецилов и мутантов, не хромает на все конечности и при этом не является третьесортным WarCraft- или Diablo-клоном. Продукт мирового класса.

Нет, правда. То, что сделано в районе станции метро "Аэропорт" (г.Москва, зеленая, она же Замоскворецкая ветка), решительно и непринужденно становится в один ряд с продуктами класса "A", возводящимися где-нибудь в Ванкувере (привет, Алекс!) или Далласе (Джонни, помаши читателям ручкой!). Сначала поражает оно — качество, совершенно нездешний профессионализм, какое-то странное своей непривычностью презрение "Нивала" к философии "пипл схавает", столь активно насаждаемой на этой части суши вы сами прекрасно знаете какими, так сказать, игроделами.

Профессиональное стремление уцепиться за параллели — а вот это как в N, только больше полигонов — буксует и недоуменно ревет многосильным мотором. Что-то подобное "Проклятым землям" создает сейчас Крис Тэйлор (Chris Taylor), он называет это Dungeon Siege; нечто схожее выкристаллизовывалось из ранних анонсов Blizzard по поводу WarCraft III — еще до тех пор, пока ролевые элементы не начали отползать там на второй-третий планы. Именно поэтому мы недрогнувшей рукой выводим в строке "жанр" слово из трех букв — RPS, Role Playing Strategy. Первая RPS, с некоторым даже удивлением и (к черту стеснение!) гордостью добавляем мы. Остальным придется равняться на. Хотят они этого или нет.

Андрей ОМ

Магический реализм



Андрей ОМ



Портрет игры художников

Явление 1

— ...Но знаешь, что самое смешное в Европе?
— Что?
— Небольшие языковые различия. Почти все одинаково, но есть небольшие различия.
— Например?
— Знаешь, как они называют Evil Islands?
— Они не называют их Evil Islands, верно?
— Они называют их Proklyatye Zemli.
— (*Повторяет.*) "Проклятые земли". А как они называют WarCraft III?
— WarCraft III — это WarCraft III, но они называют его "Варкрафт-три".

Входит Гамлет

Первые шаги — поразительны. Недрогнувшей рукой выставив все ползунки детализации на максимум, привычно включив все тени и 32-битный цвет, открываем для себя слайд-шоу с пятью кадрами в секунду. Дивной красоты ландшафт двигается рывками и неохотно, а пока наш аватар крутит башкой, лежа на земле, можно успеть заварить себе чаю. Резвый семижильный GeForce отказывается понимать происходящее, 200 с лишним мегабайт ОЗУ недоуменно переглядываются между собой.



Ладно, будем скромнее. Не дав персонажу даже толком подняться с земли, давим "Escape" и боремся с собственным потревоженным снобизмом и уязвленным самолюбием. Теперь, наконец, можно оглядеться.

Глаза, натурально, разбегаются. Красиво, очень красиво. Камера с почти балетной легкостью взмывает в невероятную высь, выписывает пируэты и опускается на землю, чтобы заглянуть персонажу в глаза, — и все это по правой мышиной кнопке, без извращений. Естественно и странно. Движок никак не хочет бить лицом в грязь, несмотря на все наши естествоиспытательские поползновения, — полигон к полигону приложены без швов и стежков, пос-



Дмитрий "Зак" ЗАХАРОВ
34 года, руководитель проекта "Проклятые земли". Выпускник МГТУ, восемь лет в игровой индустрии, занимался как производством, так и изданием игр. До "Нивала" работал в компании "Бука" директором отдела разработки компьютерных игр. В первые минуты знакомства кажется мрачным самоедом, но на самом деле — веселый, мягкий и очень контактный человек. Женат, имеет двоих дочерей.

ле убийства очередной зверушки за нами остаются кровавые следы, тени умопомрачительны, анимация... Обо всем этом, впрочем, мы еще побеседуем.

Изумленно вертим камерой и головой, делаем первые десять шагов и... Погибаем. Авторы сыграли злую шутку, выпустив нас в мир, где среднестатистическому волку нужно два-три укуса, чтобы отправить нашего приключенца в лучший из миров, а от кабанов, если они собираются группами больше одного, следует незамедлительно делать ноги. Избалованным собственным всемогуществом дьябломанам наверняка понравится, что главгероя может насмерть заплевать ядовитой слюной первая же встреченная им лягушка.

Погружение продолжается. Вдруг становится ясно, что многое зависит от того, за какое место укусил нас последний волчина. Будучи покусанным за ноги, наше эго замедляет ход и начинает заметно хромать (интересно, кого в "Нивале" покалечили, чтобы сделать такого невероятного качества motion capture?). В случае проблем с рукой Зак начинает куда медленнее заносить кинжал, а это чревато безвременной кончиной и бесконечными load game.

Явление 2

— Который час?
— 7:22 утра.
— Еще не время, давай подождем.
(*Отходят немного от двери, стоят друг против друга, насвистывают.*)

— Да, так что эти Evil Islands? Действительно так хороши?
— Озвучка, как всегда, с ударением на каждом слове. Несчастный Станиславский.
— Я всегда говорил тебе: русский не подходит для компьютерных игр, там две крайности — сюсюканье или жлобство. Там была английская версия?
— Там не было английской версии. Там была только русская. Зато все понятно, мозг отдыхает. Обидно за главного парня, его зовут так же, как руководителя проекта Дмитрия Захарова. Актер, которому была поручена столь важная роль, от напряжения делает ударение на каждом слове, в результате предложения теряют всяческий смысл, а Зак превращается в простодушного олуха.
— Читал бы лучше субтитры (*смеется*).
— Зато Скряга, или как там его, похоже, озвучивался тем самым ментом из "Мама, не горюй". Фильм, все диалоги которого мы как-то незаметно выучили наизусть...
— "Это реально брат мне".
(*Смеются.*)

F-117 Stealth

Первое же задание — добраться до деревни — превращается в настоящую головоломку. Подкрадываемся к волкам и редким гоблинам сзади, жмем "паузу" и отдаем приказ на backstab в голову. Редкая птица после данной процедуры вздумает хлопать крыльями. Рядом с поселком прогуливаются огромные жирные тролли, похожие на известного рэппера Dr. Dre, — броню на их задницах не пронять никаким ножом. Приходится ждать в кустах наступления темноты, и уже под ее покровом пробираться на базу.

Единственная во Вселенной игра, где смена времени суток имеет принципиальное значение: однажды пришлось минут двадцать (настоящих минут!) проторчать в кустах, ожидая заката, — украсть у разбойников кое-какие нужные вещички можно только ночью. Сидим в зарослях, смотрим на Атамана, витязя в тигровой шкуре, и боимся. Костер горит, тень колеблется — нет, это ужасно. А как



Обитатели "Проклятых земель" не умеют плавать, поэтому скалистый обрыв для них — все равно что стена. Несчастной лучнице придется погибнуть, а ее товарка на заднем плане не придет на помощь — она смотрит в ночь и думает о разбойнике из третьей смены.



Светает, длинные тени. Если подползти совсем тихо, Атаман ничего не услышит и позволит обокрасть себя.

сейчас обернется!.. Хотя он, конечно, не обернется. Кто ж ему позволит. В двух шагах от вождя можно резать его вассалов, а он и ухом не поведет. Сцена целиком и полностью создана дизайнерами, но мы — режиссеры, операторы и специально приглашенные звезды в одном лице — мы поставили ее сами. Нам только возвели декорацию и показали, где должны стоять актеры. Свора гоблинов, как бомба с часовым механизмом в багажном отделении Maid of the Seas, заряжена разрывными скриптами, которые приведут ее в движение, когда вы наступите на определенный квадратик. Настоящий мастер умело оперирует ими, скользя по лезвию бритвы. Как доска в глубоком снегу — тот, кто не умеет, тратит все силы на борьбу с целиной, по уши в снегу. Тот, кто поймал фишку, летит, как птица (или как OMX на легендарном байке. Что, по сути, одно и то же. Примерно).

Но если допустить хотя бы одну ошибку, Атаманша испытает на вас все свое магическое искусство.

Игра ненавязчиво прививает нам паранойю, действуя куда более тонко, чем, например, прямолинейный Deus Ex и его люди в черном. Приключения (подай то, принеси это, убей того, укради то-то) кажутся простыми только на первый, неискушенный, взгляд: вот же стоит гаденыш, подойди и врежь... Забудьте! Он поднимет вой, и сбегутся тяжеловооруженные орки. Он нажмет рычаг — и нас испепелит молния. Он изрыгнет заклинание, похожее на известное вам inferno — и мы реалистично сгорим заживо. Надо думать. Задачи очевидны, решения покрыты мраком. После пары часов игры мы перестаем ходить по тропинкам, ползая вместо этого на брюхе по болотам в обход. Бегать можно, но опасно и жрет стамину (выносливость. — **Примеч. ред.**), которая здесь равна "мане". Улыбка баланса.

Явление 3

— Гоблины с пращами достают ужасно. Быстро бегают, паскудный характер: если чувствуют опасность, тут же отскакивают на безопасную дистанцию и выжидают. Не-на-ви-жу... Решение пришло не сразу — а давайте-ка бить сволочей по ногам, а?.. Хромой гоблин далеко не убежит, гад. Ползет еле-еле, но куда, куда, пакость, — к своим! На базу бежит, где их тысячи! С каким наслаждением мы неторопливо шли за ним, изредка смачно, с плеча, помахивая топорами. Сколько же я вас перемочил...

— Все так серьезно?

— Более чем. Волки носятся стаями, загоняют в ущелье, обегают с разных сторон — достоверно, очень. Pathfinding блистает.

— Я говорил тебе не раз — читай карту, смотри на чертову карту постоянно, все самое интересное происходит всегда на чертовой карте.

— А, да, там отличные карты — все goals расписаны детально, вплоть до того, сколько экспы (опыта. — **Примеч. ред.**) дадут в конце. Заблудиться все равно легко — трехмерность! Я час резал гоблинов, хотя мог этого избежать. Впрочем, не жалею.

На троих

В отличие от некоторых известных вам игр на букву "А", здесь максимальное число участников бригады составляет ровно три человека. Количество возможных тактических комбинаций с учетом рельефа и разнообразной магии, таким образом, уменьшается, а вероятность прямолинейного решения с шашками наголо, наоборот, увеличивается — что поделать, необходимые жертвы на алтаре честнейшей трехмерности всего и вся. Зато есть простор в манипуляциях персонажами с различными навыками: "чистый" маг и узкопрофессиональный воин обречены в "Землях" на быструю и бесславную гибель; приходится вышагивать по натянутому над пропастью канату мультиклассовости; в отличие от AD&D, где воин, хоть режь его, никогда не станет вором или друидом, мы вольны лепить из подопечных персонажей все, что угодно, не забывая при этом, конечно, о тяжелом вооружении. Легкая трусость или лень — и тактическая головоломка превращается в массакр. Орды гоблинов, отряды орков, легионы циклопов, отлетающие в небо разноцветные циферки hit points и надписи "critical hit", бесконечная череда save-load.

Из-за спутников внутри нас грызутся самые низменные чувства: трусость и алчность. В компании меньше шансов погибнуть от клыков свиньи-переростка, зато разгуливая

соло, не приходится делить заработанный опыт на троих. В итоге получаются два диаметрально противоположных стиля игры и элегантный заменитель жлобского ползунка Difficulty. Своими руками можно устроить себе же кромешный ад, а можно — относительно безболезненный экскурсионный тур.

Здесь во всей красе перед нами возникает интерфейс. Гибок — до чрезвычайности. Настолько user friendly, что тут же начинаешь ждать подвоха — где же гадости? А их все нет: любая панель одним щелчком убирается в сторону, оставляя вам лишь мини-карту или, скажем, портрет героя в свежеприобретенных модных доспехах. Каждый персонаж, на которого мы наводим курсор, изображается в этом окне в полный рост и с учетом текущих ранений.



Шатание в городах и селах занимает всего 10% игрового времени, остальные 90% — сражения. И все равно в игре целых шесть часов диалогов. Самое сложное здесь — слушать пространные разглагольствования Эльфара-Краснобая.

Управление функционально и ненавязчиво вплоть до полной незаметности — обычно это недостижимая задача для трехмерных движков и отечественных официантов. Указав персонажам пункт назначения, видим, как engine услужливо рисует змейку waypoint'a, — привычные эмоции, сопровождаемые обычно возгласами "Куда прешь, гаденыш!" и "Где твои глаза, абанамат!", удивленно молчат на задворках сознания. В offensive mode герои без дополнительных тычков курсором погонятся за врагом и почти наверняка его убьют, а что они будут делать в defensive, вы, конечно, и сами уже догадались.

Явление 4

— Разряд молнии — и тени на долю секунды вырастают до огромных размеров. Кxxx!

— (*В сторону.*) Боже всемогущий!

— Но знаешь, чего мне там больше всего не хватает? — Вида от первого лица. Понимаю, таких компьютеров еще не изобрели, но очень хочется... Прямо до боли. Знаю, можно сломать камеру... и на последнем такте процессора обезумить от красоты.



Даже в тигровой шкуре у Зака нет шансов против огра. Атака в лоб — это худшее, что можно придумать.

— Ты меня пугаешь. Там больше RTS или RPG?

— Там есть даже Commandos. Ползаешь ночью между чертовых патрульных, жмешь "паузу", тихо бэкстаб в голову, убираешь трупы...

— Что, сам носишь трупы? Как в этом... в Deus Ex?

— Нет, ты просто обшариваешь труп, и чертов труп куда-то пропадает. Некогда думать об условностях, там есть дела поважнее. Получаешь картину происходящего — получаешь контроль. Есть даже заклинание "Поле зрения" — использовать на врагах.

— Да, известным тебе европейским диверсантам оно доступно от рождения.

(*Смеются.*)

Прятать вещички

Нестись на многотысячедолларовом байке, смотреть South Park: Bigger, Longer & Uncut глубокой ночью в "Ударнике", наряжать персонажа в свежекупленные металлические подштанники. Вещи одного порядка — нирвана как она есть.

Это покажется вам странным, но в "ПЗ"/EI средняя жаба не носит с собой кевларовый бронежилет, три тысячи долларов мелкими купюрами и тяжелую шипастую дубину (+10% resistance to fire, +250 attack rating, 150% damage to undead). Все, что можно снять с трупика замученного земноводного, — это предмет, трогательно обозначенный в inventory как "маленькие лягушачьи лапки". Значительную часть игрового времени нашему герою придется провести, вырывая поверженным волкам зубы, обшаривая карманы дохлых гоблинов и с корнем отрывая крылышки летучим мышам-упырям. Покоробленные таким очевидным несоответствием морального облика аватара-избранного (матрицеобразные заморочки сюжета мы здесь из жалости и оголтелого субъективизма не упоминаем, ибо они есть самое слабое место в проекте) и образа его повседневной жизни, мы пытались было прекратить мародерство-



Плавающая камера — одно из величайших достижений человеческой мысли.

ние, как взять и поведать читателю "Пелагеи и белого бульдога", кто и зачем убивал несчастных псин): каждое заклинание подвержено такому количеству рунных модификаций, что общее число уникальных спеллов нет-нет да и поглядывает в сторону бесконечности.

Конклюжн?

Играм, вообще говоря, все равно, что и как о них пишут. По большому счету, очень мало вселенских струн поколебалось бы, сделай мы "обложечной" какую-нибудь отвратительную Star Trek: New Worlds, а "ПЗ" отдай стандартную трехполосную рецензию, 9-12 Кбайт чистого текста, включая плашки "Мнения об игре". Первая не перестала бы при этом быть бездарной, а вторая... Ну, не будем произносить трескучих слов.

Вы ведь уже и сами все поняли, верно?

вать, за что и были незамедлительно пребольно наказаны рублем — иных источников дохода на дьявольских островах почти не предусмотрено.

Здесь вы непременно столкнетесь еще с одной деталью: даже подобрав на поле боя модный в этом сезоне кожаный сюртучок, с переодеванием придется потерпеть до возвращения на базу. Заплечные мешки наших героев безразмерны, но могут быть опорожнены только в гостях у локального спекулянта — там же производится распределение experience points, починка одежды и еще пара манипуляций: изготовление брони, оружия и заклинаний.

Legolize

Обзавестись столь полезным в хозяйстве кремниевым топором с турбонаддувом можно двумя способами: сложным и очень сложным.

Сложный способ связан с крупными материальными затратами и беготней взапуски по пересеченной местности в поисках не освежеванного еще кабанчика. Кроме того, приходится покупать ширпотреб, серийные вещи.

Спросите у знатоков — в цене всегда индивидуальная конструкция. Очень сложный способ — это собственноручное изготовление. Сначала нужно купить чертеж, потом положить в нужные слоты нужное количество камня, затем приделать любимое заклинание. В качестве очередной неизбежной аналогии: вы не прочесываете сотни квадратных километров в поисках того самого злобного карлика, что держит за пазухой flimsy chain-mail of the mammoth (+35 stamina, + 56 to life, бла-бла-бла). Вы просто помещаете в нужный чертеж нужный спелл — и все! Тяжело быть жертвой стиля — когда надоедает ускоренное исцеление, можно вынуть его из-за пазухи и прилепить туда что-нибудь другое, не менее занятное. Нет, решительно, кроить себе выходной костюм можно часами, а изгаляться над характеристиками табельного топора — целыми вечерами.

Магия и вовсе революционна. Не вдаваясь в подробности (о некоторых тонкостях — см. ниже, в рассказах авторов; повествовать о других — такое же преступле-

"ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ" (на Западе EVIL ISLANDS)

Role Playing Strategy (авторы же позиционируют игру как "РПГ с элементами стратегии", добавляя при этом: "от термина "RPS" решили отказаться, чтобы не "путаться" с Blizzard, увы...")

www.nival.com/rus/evil_info_r.html

Разработчик	Nival Interactive
Веб-сайт разработчика	www.nival.com
Издатель в России	"1С"
Веб-сайт российского издателя	www.1c.ru
Издатель на Западе	Fishtank Interactive
Веб-сайт западного издателя	www.fishtank-interactive.com

Сложность	высокая
Графика	5
Звук	3,5
Музыка	4
Сюжет	3
Управление	5

Интересность 5

Условно называемая нами гибридом RTS и RPG с уклоном в первую аббревиатуру, игра упорно противится попыткам уложить ее в прокрустово ложе существующих жанров. Она сделана из той самой субстанции, за которую мы обожаем (...). В скобки впишите название своей наилюбимейшей игры, а мы, дабы в очередной раз не поминать всуе Homeworld, умолкаем.

Из личной переписки с ОМХ: "Мир реален. Атаман действительно ужасен. Играет тень от костра, и мы ползем — это гениально".

Минимальная конфигурация: Windows 95/98/2000, Pentium II 233, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель AGP (8 Мбайт видео-ОЗУ), 4x CD-ROM, DirectX 7.0, звуковая карта.
Рекомендуемая конфигурация: Windows 95/98/2000, Pentium III 450, 128 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель AGP (32 Мбайта видео-ОЗУ), 32x CD-ROM, DirectX 7.0, звуковая карта.

ДХАРМА

Перформанс-исследование в четырех действиях



ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

ОРЛОВСКИЙ — главный.
БЛАЖЕВИЧ — кодер.
ДЕВИШЕВ — дизигнер.
РЫЧКОВА — артистка.
ХАЖИНСКИЙ — автор, человек-магнитофон-и-фотоаппарат.

ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ

Орловский

Конец июля. Мйа-нган-лас-дас-па (*тибет.*), буквально "выход за пределы страдания" на четвертом этаже мимо проходной. Хажинского (а это он, мы узнаем его по велосипеду и прошлым автобиографическим перформансам) встречает доброжелательный секретарь. Хажинский оглядывается, выискивая знакомые лица, но вокруг ни-ко-го. Хажинскому становится немного не по себе, хочется на воздух и биокефира. Впрочем, вскоре холл заполняется статистами: в глубоком кресле, кажется, спит молодой человек; остальные говорят на непонятном наречии и много курят. Хажинский обмахивается велосипедной цепью. Ему кажется, что здесь очень темно, хотя на дворе почти полдень. Спасибо хоть корпуса мониторов обмотаны алюминиевой фольгой. "Это хороший знак..." — успокоительно думает Хажинский. "Take no prisoners", — вдруг произносит секретарь (*англ.* "стоять! дальше нельзя!") и красной кнопкой на селекторе вызывает на подмогу PR-менеджера. Еще пять минут ожидания в эффектном сюрплясе под восхищенные взгляды статистов. Наконец, входит Орловский, и сцена магическим образом преображается: все становится таким, каким было два года назад, когда Pentium 233 был мощным процессором, Ultima Online хорошей игрой, а острова назывались "аллодами".

ОРЛОВСКИЙ. Добрый день.

ХАЖИНСКИЙ (*щелкая фотоаппаратом и тут же экспонируя снимок на ближайшем мониторе*). Здравствуй, Сережа. С твоего позволения мы назовем эту часть сегодняшнего исследования ниваловского пространства и времени "Прощание с детством". Позади два с лишним года жизни, первые "Аллоды", вторые "Аллоды", общение с западными издателями, финансовый кризис, письма читателей, конкурсы, ожидание глобальной онлайновой игры... Где был "Нивал" тогда? И где он сейчас?

Молчание. Некоторое время оба читают текст перформанса.

ОРЛОВСКИЙ (*берет в левую руку совершенно постороннюю, невесть как попавшую в перформанс бутылку, придирчиво разглядывает ее*). "Абрау Дюрсо"... Нежности какие... Даже и не знаю с чего начать, Хажинский... Наверное, с начала, а? Или, может, с конца? Безусловно, "Нивал" сейчас — совсем не та компания, какой была два года назад. Что изменилось? Все стало... как бы это... не по-детски. Пропало то ребяческое отношение к жизни и работе, тот безудержный оптимизм и совершенно необоснованные... даже не надежды, потому надежды в массе своей сбылись, а необоснованные ожидания чего-то сумасшедшего, может быть, даже несуществующего... Короче, появился реализм во взглядах.
Он же опыт. Когда что-то делаешь в первый раз, складывается впечатление, что все будет очень легко. Раз-раз-раз — и готово. Но когда процесс разворачивается в полную силу, ты понимаешь, что подводных камней СТОЛЬКО, что тебе и не снилось. Со вторым или третьим проектом уже легче, ты знаешь об этих камнях и набиваешь меньше шишек.
При этом ты становишься гораздо серьезнее и в каком-то смысле скучнее. Ты знаешь, что тебя ждет впереди, можешь прогнозировать ситуацию, и в результате игры, которые ты делаешь, становятся качественнее. Раньше было очень много энтузиазма, теперь его немного меньше — стареем, наверное, но появилось гораздо больше опыта, и это отражается на играх, которые мы выпускаем. Поэтому третьи... ммм... я хотел сказать "Проклятые земли" — куда более зрелая игра, в ней даже, есть черта глубокого анализа, глубокого подхода...

ХАЖИНСКИЙ (*встает, подходит к микрофону громкой офисной связи, прокашливается*). "Аллоды" попали под пресс юридической машины и больше не принадлежат "Нивалу". Русская версия игры называется "Проклятые земли", и чтобы народ не путал ударение, буква "о" в слове "проклятые" извернулась хитрой змейкой. Разумеется, между со-

бой все пока называют игру "Аллодами-3", или "А3". Третий проект "Нивала".

Одобрительные возгласы, звон бумажных пакетов из-под томатного сока, выкрики: "Только так!". Орловский и Хажинский понимающе переглядываются.

ОРЛОВСКИЙ (*размеренно, но с известной страстностью*). У "Земель" гораздо более длительный период разработки, здесь совсем другие циклы, совсем другие проблемы. Первая игра делалась на одном дыхании. Мы рванули вперед, энтузиазм зашкаливает, ни шагу назад, и... когда начали затыкаться, поняли, что не можем "перелопатить" то, на что замахнулись. Если смотреть правде в глаза — девелопмент на последней фазе был скомканный, мы ничего не успевали. (*Поднимается. Показывает рукой на стену, увешанную наградами за первых "Аллодов"*.)

Игра оказалась очень популярной. Мы получили тысячи писем от игроков — ругательных и хвалебных, с пожеланиями, была высказана масса предложений. Мы поняли, что хотим продолжать дальше, хотим исправить все ошибки, которые видели. Однако во вторых "Аллодах" мы смогли лишь развить игру, но не изменить ее, — ведь это был производный проект. А вот "Проклятые земли" делались уже с пониманием того, с чем нам придется столкнуться в финале.

Революционный дух никуда не исчез, поэтому в "Землях" мы отказались от большей части правил, которые были в "Аллодах", чтобы перейти на принципиально новый уровень. Именно тогда, кстати, появился Fallout, который оказал серьезное влияние на наше видение игры. Много было экспериментов... "А3" рождался в муках. Хотелось сделать исключительно хорошо, мы очень много пробовали, потратили уйму времени...

Затемнение. Случайно пробившийся в окно кабинета Орловского солнечный луч выхватывает сначала велосипед, потом самого Хажинского. Последний взволнован. Его губы, мы это четко слышим, шепчут: "Право на выбор...".

ХАЖИНСКИЙ (*воодушевленно, в микрофон громкой офисной связи*). Рано или поздно приходится выбирать свой путь. Что "Земли" взяли из прежней игры? И что они навсегда оставили в прошлом?

ОРЛОВСКИЙ (*ложится на диванчик. Лежит на спине, руки закинув за голову*). Первое, что бросается в глаза, — движок. Верно, Хажинский? (*Хажинский звонит Ому, о чем-то с ним переговаривается, после чего решительно кивает.*) Я же говорил... Но! Но это, наверное, самая очевидная и самая неинтересная в своей несомненности вещь, которую мы сделали. Но "несомненность" эта — хвостик, за которым тянется огромный слон. Трехмерность позволила нам существенно изменить геймплей. Даже банальное введение различных методов передвижения поменяло очень многое.

Основное преимущество 3D не в том, что камеру можно крутить, это как раз мало кому нужно. Мое глубокое убеждение — трехмерность открыла нам путь к качественной анимации. Завтра оживут игровые объекты и ландшафты, а послезавтра — травинки и капли воды. Мы начали с персонажей и добились очень высокой достоверности.

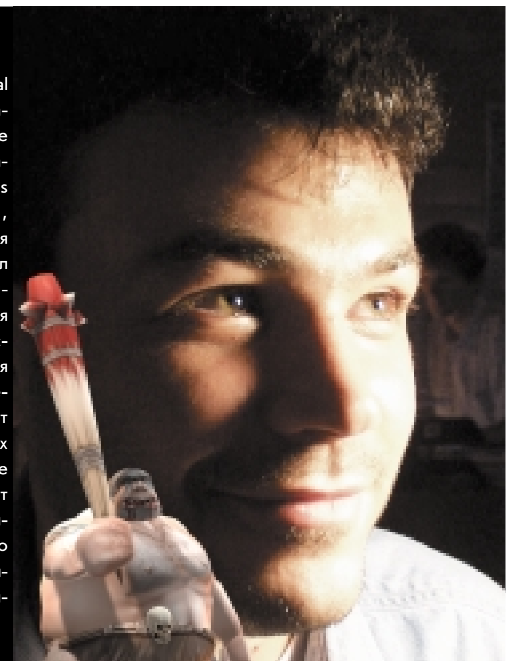
Второе, что отличает новую игру, — геймплей. Он принципиально другой. Нам хотелось сделать его другим, потому что мы немножко устали от супергероев. Рядовой человек, оказавшийся в нестандартной ситуации, пытается выжить. Главный герой "Земель" вовсе не "супер", это обычный персонаж. Чтобы чего-то добиться, ему приходится много думать, а не рубить всех шашкой налево и направо. Мы "выдали" герою огромное количество дополнительных возможностей, которых не было в предыдущих играх. И, как следствие, мы заставляем игроков этими возможностями пользоваться.

ХАЖИНСКИЙ (*пафосно, как обычно, в микрофон громкой офисной связи*). Возможности эти заложены в ролевой системе "Проклятых земель", и это третье отличие.

ОРЛОВСКИЙ (*поднимается с дивана и, сделав несколько танцевальных па, садится в породистое кожаное кресло*). Истинно так. Ролевая система изменилась кардинально. Уровней нет, как и в первых "Аллодах". Исчезли классы. И если раньше навыки (skills, *новояз., туп.* "скилы". — **Примеч. автора**) росли по мере их использования автоматически, то теперь накопленный опыт распределяется в навыки самим игроком. Подобная система есть в GURPS,

Сергей ОРЛОВСКИЙ

27 лет, генеральный директор Nival Interactive. Выпускник ВМК МГУ, работал в компании "Мир-Диалог", где принимал активное участие в создании небезызвестных Sea Legends ("Магазин игрушек", февраль-96, "Наш выбор"). Локализовав игру для России, окрыленный успехом, решил собрать новую команду, куда влилась часть коллектива, трудившегося над "Морскими легендами". Профессиональное занятие — генерация идей и других полезных для процветания компании вещей. Принимает участие решительно во всех деталях производства игр, желает знать все про всех и еще больше. Использует личное обаяние как средство продвижения своих бизнес-планов. Строг, но справедлив. Любит "Гиннесс" и "Миллер", играет в стратегии, РПГ и пейнтбол, терпеть не может спорт.



она существенно менее реалистична, ну и что? Ведь мы играем, чтобы получать удовольствие, а с точки зрения "фана" (fun, "ферромагнитный анастас Нельсона". — **Примеч. автора**) она гораздо удачнее, к тому же не вызывает дисбаланса, характерного для игр типа Ultima Online. "Профи" выяснили, какие навыки влияют на "интеллект" и прокачивали своих персонажей за несколько дней путем однообразных ритмических манипуляций. Получается, нормально играть можно только тогда, когда знаешь дыры в ролевой системе. Это не игра, а занудство и дурь какая-то...

Маленькая пауза. Орловский негодующе стучит кулаком по подлокотнику. Подлокотник крепится изо всех сил и не сдается. Хажинский собирается сказать по громкой связи что-то тревожное, но осекается.

(*Весело, с огоньком.*) Новая система показалась нам более играбельной. И сбалансированной, что в данном случае одно и то же, потому что если персонаж попадает в ситуацию, в которой он слишком слаб или слишком силен, то играть становится неинтересно. Так вот, новая ролевая система позволила нам ввести массу дополнительных возможностей. Почему? Очевидно, что сокращение количества возможностей балансирует игру, а добавление — разбалансирует. Введя новую систему, которая сделала игру более "обозримой", мы смогли добавить новые возможности и сохранить баланс. Речь идет об умениях-"перках", о новых типах передвижения, о конструкторах предметов и магии, о нелинейном сюжете. Ты записываешь, Хажинский?.. Игра стала значительно больше. Этот монстр — обратная сторона первых "Аллодов". Тогда нас ругали за то, что получилось слишком коротко. Мы подумали... ну... сделаем игру подлиннее. Чуть-чуть. И когда поняли, ЧТО в итоге вышло... А это ведь катастрофа, почему у нас тестирование и затягивается... Пройти "Проклятые земли" — 100 часов, в то время как среднестатистическая современная игра проходится за 30-40 часов. А у нас одних диалогов — около шести часов реального времени. Причем это не квест, это стратегия в реальном времени, 90% которой — ходьба и сражения, и лишь 10% — торговля и болтовня в городах. Сокращать "Земли" уже нет никакой возможности, приходится мириться с монстром, который у нас родился. Зато получилось интересно. Игра вышла очень глубокой, проработанной до мелочей. "Проклятые земли" — самый большой проект "Нивала". По затратам, по времени, по количеству деталей, по всему. И он гораздо более качественный, за счет того, что мы заранее выделили время на "полировку", чего не делалось раньше. Только интерфейс управления мы переделывали три раза. Если в первых "Аллодах" игрокам не хватало многих вещей, то здесь их, наоборот, хватает с избытком. Например, я ни разу не видел, чтобы люди пользовались программируемыми камерами, хотя на самом деле это очень удобно. Есть "пробел", есть колесико на мыши, есть масса разных альтернативных способов сделать что-то, и каждый выбирает тот вариант, который ему удобен. И так во всем — у игрока всегда есть выбор. И это хорошо. И это самое главное.

Пауза. Орловский встает, берет у Хажинского фотоаппарат и фотографирует его. Хажинский стоически выдерживает съемку — ибо привык, после чего достает из нагрудного кармана пиджака (да, он приехал на встречу в своем фирменном бежевом костюме из бостона) заранее приготовленный плакат... разворачивает его, и мы видим надпись: "Мутации большого пути".

ХАЖИНСКИЙ (*ну, вы поняли, в микрофон, очень поделовому*). Кризис игровой индустрии и почему у альпиниста должно быть три точки опоры. Локализации как способ взглянуть на мир другими глазами, а также почему толстым быть лучше, чем худым.

Драматический гул напряженной работы из офиса.

ОРЛОВСКИЙ (*Хажинскому.*). Включен диктофон?

Хажинский кивает.

Хорошо... (*Ритмично, почти без пауз, словно надиктовывая.*) Несколько лет назад "Нивал" был очень маленькой компанией, компанией одного проекта. В этом были свои плюсы и минусы. Плюс в том, что мы были легко управляемы, это была единая команда. Но один проект делал нас очень уязвимыми, во всех смыслах этого слова — и в финансовом, и в творческом. Из-за низкой мобильности период выживания после выхода первых "Аллодов" нам дался очень трудно.

Мы приобрели имя и опыт. Мы радикально выросли в профессиональном отношении после этого проекта. Мы заложили некоторый фундамент на будущее. Но "Аллоды" были для нас убыточны. Сейчас такое время в индустрии, убыточны даже издатели. Переизбыток продукции, общеизвестный факт — игр производится больше, чем требуется на рынке. Об этом говорят уже лет пять, но игр от этого меньше не становится, потому что людей, которые хотят что-то создавать, все больше и больше. Индустрия растущая, всегда есть компании, которые хотят вкладывать сюда деньги, хотят выйти на этот рынок. БОЛЬШИЕ компании вроде Sony и Microsoft. Все знают, что это очень перспективное направление, оно гораздо перспективнее, чем кино. Такие гиганты не считаются с сиюминутными проблемами.

А мелкие компании эти "проблемы" просто сносят. Посмотрите, что происходит. У Eidos проблемы. У Interplay проблемы. Даже у Infogrames проблемы! И это у издателей, которые всегда были в лучшем финансовом положении, чем разработчики. А вот что творится с последними — страшно смотреть. Большинство проектов сейчас убыточны, во всей индустрии. Такова реальность. И "Нивала" это тоже коснулось (*весело смеется*).

Что мы сделали? Мы перестали быть "командой одного проекта", мы сразу начали две разработки, и это нам сильно помогло. Есть правило: девелопер может уверенно себя чувствовать только тогда,

когда ведет сразу три проекта. Это была радикальная ломка компании — переход от одной игры к двум и более.

Преодолев этот этап развития, который позволил нам крепко встать на ноги (и тут следует отдать должное компании "1С", которая нас поддержала), мы пошли дальше, открыв новое направление — локализацию игр, которое оказалось достаточно успешным.

Получается, что сегодня мы объединяем в себе функции разработчика и издателя. Самое забавное, что функции эти принципиально разные. Разработчик — очень живой и гибкий механизм. Любая хорошая идея, которая возникла, должна быть рассмотрена, обработана и пущена в дело. Мы задержим сроки, но мы сделаем игру лучше — это нормальная ситуация. Издатель же ведет себя с точностью до наоборот. Это конвейер по превращению сырого продукта в товар, ожидаемый пользователем. И эта "конвейерность" нас многому учит.

Мы учимся смотреть на проект глазами издателя, что очень важно. А это совсем другие глаза. Разработчик смотрит на проект с любовью. А издатель смотрит... Нет, не с отвращением. Он смотрит на него очень прагматично. У него нет такой любви к проекту. Она появляется в процессе работы. Но это все равно другой взгляд. И вот ты смотришь в одну сторону одними глазами, в другую — другими. И потом как посмотришь "одними" глазами в "другую" сторону...

Робкий стук в дверь. Орловский кричит: "Меня нет еще несколько часов", прокашливается, продолжает в том же ритме.

Сказать, что мы "растолстели" или "бюрократизировались" будет ошибкой. У нас работают люди, которые выросли на играх. Они пришли сюда, чтобы создавать собственные игры, а не руководить, скажем, Electronic Arts. Есть очень много плюсов, чтобы расширяться. Например, раньше мы не могли позволить себе держать большой штат художников. После окончания работ над бета-версией они не нужны в таком количестве. Мы стали мобильнее, мы можем эффективнее перераспределять ресурсы, и это в конечном итоге отражается на качестве игры. Безусловно, в расширении компании есть и свои недостатки, но достоинств пока больше. Я все еще способен, даже при таком количестве дел, "влезать" непосредственно в девелопмент, и для меня это хороший знак.

Телефонный звонок.

ОРЛОВСКИЙ (*в трубку*). Да... Сейчас... (*Хажинскому, удивленно.*) Тебя.

ХАЖИНСКИЙ. Кто?

ОРЛОВСКИЙ. По-моему, Ом.

ХАЖИНСКИЙ. Неужели опять застрял! (*Берет трубку.*) Что такое, Эндрю?.. (*Слушает, потом закрывает трубку рукой.*) Сереж, там у вас в пятой миссии какие-то проблемы... Андрей счастлив, но ничего не может поделать, поговоришь с ним? (*Передает трубку Орловскому.*)

Орловский суровеет, однако ж не без интереса говорит с Омом по телефону. В это время Хажинский старательно выводит на доске мелом: "Бездушные игры", после чего подходит к микрофону громкой связи. К тому времени Орловский заканчивает инструктаж Ома и возвращается к креслу.

ХАЖИНСКИЙ. Младший брат Интернета оккупирован "менеджерами-по-фигу-чем".

ОРЛОВСКИЙ. Ну да, вот и я говорю, что индустрию заполонили бездушные игры. Как я их называю. Например Age of Wonders. Типичный пример бездушной игры. Играть в нее совершенно неинтересно. Год назад люди написали дизайн-документ и сделали игру точно в срок, ни капли не отклонившись от начального плана. Получилось вроде бы все правильно, но чего-то не хватает. Души не хватает. И почему так происходит, вполне понятно.

Индустрия развивается, сюда приходят большие деньги, они льются мощным потоком. Игры — это младший брат Интернета. Все знают, что это перспективно, и все вкладывают сюда средства, которые благополучно "просаживаются". Компании становятся большими, у них появляется профессиональное руководство. Эдакие "менеджеры-по-фигу-чем". Они вообще в игры не играют, их еще в Гарварде отучили. Такие люди стоят во главе всех крупных компаний, и это хорошо (правда, лишь отчасти), потому что они могут управлять такими монстрами. Тут нужен особый склад ума, наверное. Но решения, которые эти люди принимают, бывают очень забавными.

Получается, что ответственность лежит на управляющих, которые пришли в игровую индустрию совершенно не оттуда. И как любому человеку, который боится потерять работу, им проще сделать 25-й Tomb Raider. Динамичных, умеющих рисковать компаний осталось очень мало. К чему это приводит? На рынке образовался завал игр, в которые неинтересно играть. Не обязательно бездушных, но клонированных. Новых элементов в них все меньше и меньше. Потому что наличие таких элементов не стимулируется индустрией. Их и так сложно придумать, эти "элементы", а если за это еще и по рукам бьют...

Орловский неожиданно хмурится и резко вскакивает. Хажинский пытается загородиться велосипедом, но Орловский, кажется, этого даже не замечает: он подходит к своему рабочему столу, садится за него, подтягивает к себе микрофон громкой офисной связи, некоторое мгновение собирается с мыслями, после чего произносит:

Больной вопрос. Понимаю, друзья, что надоело. Но что делать... Вы знаете, что все хотят, чтобы "Проклятые земли" стали "нашим" WarCraft 3. Даже наши лучшие люди этого хотят, не буду называть фамилий. Хорошие идеи приходят одновременно? А уходят по очереди, ясно, Дима? Геологи против корпорации. Истина где-то рядом.

Когда год с лишним назад Blizzard анонсировал

WarCraft 3, введя термин "roleplaying strategy", мы были в легком шоке. С другой стороны, нам было очень приятно от того, что мы давно выбрали правильный путь, а теперь к нему присоединяются монстры вроде Blizzard. Такие мысли были год назад. А сейчас особенных эмоций нет. WarCraft 3 — это… замечательная игра, но она будет такой же, как и WarCraft 2. Ничего нового. Все это четко понимают?

Притихший было офис наполняется производственным шумом, который четко ассоциируется с непоколебимым согласием с собственным боссом, верой в счастливое будущее компании и скорую победу НАШИХ на престижном западном Фестивале независимых игр. На отдельных рабочих местах звучат выкрики: "Даешь!", кто-то вслух цитирует "Умом Россию не понять", кто-то разыгрывает акробатическую пантомиму "Проклятые земли-2", кто-то показывает в западную сторону откровенно неприличные, но очень искренние жесты.

Тихо, товарищи. Я продолжаю. Почему у них "щелкнуло", почему они вернулись на старый путь? Я могу это объяснить, товарищи. Потому что оригинальность в играх для массовых продаж не нужна. Нужен точный расчет. WarCraft, как и StarCraft, и вообще все игры от Blizzard бьют в определенную точку. Нет, это не игры для "казуалов", они бьют и в хардкорных игроков. Они бьют очень точно в ту область, которая есть у определенной, большой группы людей. Если они отклонятся от этой области, то могут промазать. Другие разработчики тоже лупят. Westwood, например. В ту же самую точку. И лично у меня там уже мозоль.

Короче, с точки зрения зарабатывания денег WarCraft 3 в его последнем виде — идеальный проект. Он трехмерненький, он "RTS'ненький", он с налетом "RPG'овости", как раз таким, какой нужен для несильного заморачивания мозгов "правильного" пользователя, у него есть Интернет, у него есть мощная PR- и маркетинговая поддержка… СУПЕР, то, что нужно для хорошего продукта.

А мы идем совсем другим путем. Мы не ходим по мозолям. Мы ищем свой путь. Мы постоянно экспериментируем, и это нам гораздо интереснее, чем бить постоянно в одно и то же место. По пятому разу. У нас есть большая надежда, что мы найдем ту точку, которую еще никто не находил. Мы кладоискатели, геологи… А Blizzard в таком случае — добывающая корпорация.

Мы стараемся привнести всевозможные новинки, не боясь ошибиться. И мы знаем, что уже приближаемся к игре, в которую НАМ интересно играть; мы чувствуем, что приближаемся к какой-то точке, где до нас никто еще не был. И для нас ДВИЖЕНИЕ к этой точке гораздо важнее и интереснее, чем стояние на одном месте. В Blizzard знают, что попали в точку, они не хотят даже на шаг от нее отступить, боясь, что шаг этот будет в неверном направлении. А мы не боимся. Вот и все.

В офисе раздаются бурные аплодисменты, все, несомненно, встают. Орловский, не прощаясь, выходит из кабинета, спускается вниз, садится в белый "Мерседес" и удаляется в неизвестном направлении.

ХАЖИНСКИЙ (*восхищенно*). Василий, занавес!

Занавес



ДЕЙСТВИЕ ВТОРОЕ

Мотористы

На следующий день, "Нивал", комната программистов.
За окном зверский июльский ливень. Велосипед, к сожалению, в комнату не пустили: промокший и грустный, он остался стоять под надзором секретаря, которого откровенно побаивается. Ожидая, пока Блажевич закончит очередную компиляцию кода из новой игры "Нивала", Хажинский "общается" со своим многодолларовым диктофоном.

ХАЖИНСКИЙ (*тихо в диктофон*). Юрий Блажевич. "Главный по тарелочкам", гроза всех программеров "Нивала". Целиком находится в будущем, мерит жизнь законом Мура, изъясняется на внутреннем диалекте. Так обычно бывает с теми, чья работа — создавать движки для игр, которые выйдут через два года. "Проклятые земли" для Блажевича — глубокое прошлое, мезозойская эра. Нечеловеческим усилием воли и не без помощи Орловского (*звонит по многодолларовому сотовому телефону Орловскому в соседний кабинет: "Сереж, скажи ему… у меня времени мало…"*)… итак, через пару минут он возвратится в разговоре со мной на два года назад и вспомнит, что интересного и нового есть в движке "Земель". Пусть только попробует не вспомнить…

БЛАЖЕВИЧ (*с видимым усилием отрывается от монитора. Начинает говорить, словно продолжая какой-то внутренний монолог*). Все современные движки предоставляют, по сути, одни и те же возможности, обусловленные существующим "железом". Хотя каждый, конечно же, пытается привнести что-то свое. Разумеется, мы тоже не остались в стороне. Одна из самых свежих "фишек" в игре — это телосложение персонажей, "комплекшены". Каждый персонаж характеризуется точкой в системе координат "худой-толстый", "сильный-слабый", "низкий-высокий". Получается параллелепи-

Юрий БЛАЖЕВИЧ

25 лет, главный программист "Проклятых земель", создатель первого трехмерного ниваловского движка. Физтех, аспирантура. Красавица-жена и маленький сын, которых безмерно любит. Диссертация на тему "Моделирование высокоскоростных ударных процессов методом гладких частиц". Первый трехмерный движок написал на четвертом курсе института. Одной из основополагающих для себя считает книгу известной польской писательницы "Брак под микроскопом". Имеет своеобразное чувство юмора, очень ценит свободную творческую атмосферу "Нивала". Слушает Era и Celitc Spirit, а также Metallica и Zodiac. Спортом не занимается, однако очень гордится тем, что подруга жизни имеет черный пояс по карате.



пед, ограниченный 8-ю точками, внутри которого, задавая три параметра, ты получаешь кого угодно — от лилипута до гиганта. Разнообразие очень велико, из одной и той же модели мы можем сделать порядка 1000 различных персонажей…

Пока Блажевич рассказывает что-то там о движках и параллелепипедах, другой программист запускает "Земли" и начинает баловаться. Человек среднего роста вдруг становится до ужаса перекачанным карликом, потом у бедняги вырастает, простите, пузо, плечи исчезают вообще, карлик вытягивается на пару метров и становится тощей жердью с безвольно выпирающим животом. Хажинский в ужасе морщится. Но ему терпеливо объясняют, что это крайние случаи, между ними — тысячи различных вариантов. Хажинский воодушевляется.

ХАЖИНСКИЙ (*упоенно*). Ничего себе кино!..

БЛАЖЕВИЧ (*дико довольный*). Точно, интересно получается. Допустим, во время миссии ты славно поработал мечом, заработал кучу "очков опыта" и купил на них перк "плюс сила". И прямо на глазах — опля! — плечи выперли. Иначе говоря, характеристики наших персонажей указаны далеко не только в информационном окне или "подразумеваются" фантазией игрока. Уже по внешнему виду соперника вы можете приблизительно определить его "статсы". Такого раньше нигде не было.

Эта технология в первую очередь "затачивалась" под онлайновую игру, потому что именно там важно сделать персонажей совершенно индивидуальными. Но мы задействовали ее и здесь, в одиночной игре.

ХАЖИНСКИЙ (*очень озабоченно*). А что у вас с тенями? Ом особенно наказывал расспросить про тени…

БЛАЖЕВИЧ (*счастливо улыбается*). Этот ваш Ом со своим именным "Джифорсом"… Короче, "Земли" написаны так, чтобы работать и на слабеньком компьютере, и на очень мощном. Недавно мы пробовали игру на Athlon 700: поставили полную детализацию, включая тени от деревьев, и, забредя в густонаселенную зону, получили 17 кадров в секунду. Для стратегии этого предостаточно. А большинство наших сотрудников тестируют "Земли" на Celeron 300 и хорошо себя чувствуют. А Ому передайте, если у человека мощный компьютер, Athlon или гигагерцовый "Пентиум", он непременно заметит разницу в качестве картинки и оценит ее.

Еще один интересный момент — переодевания. Вы видите любое изменение в снаряжении героев, будь то оружие, одежда или защита. Проблема в том, что различные элементы одеяния, а их много, очень много, должны сочетаться друг с другом. Ты можешь взять рубашку от канийского тяжелого "армора", а штаны от кадаганского легкого… и все должно смотреться. Мы долго работали с художниками — ведь нужно было сделать так, чтобы и красота оставалась, и количество полигонов не возрастало. Тысячу раз переделывали. Нужно очень тонко чувствовать, куда вложить больше "фейсов", а куда меньше. Буквально неделю назад переделывали "головы", добавили всего-то на десяток больше полигонов — и они попросту ожили.

ХАЖИНСКИЙ (*услышав знакомое слово*). Что? художники? наверное, воюете, а?

БЛАЖЕВИЧ (*хитро улыбается*). Не, пытаемся не воевать. На опыте первых-вторых "Аллодов" выяснили, что битвы с художниками к хорошему не приводят. Да, можно использовать административное давление, но это чревато: у них пропадет интерес к работе. А ведь они хотят, чтобы было красиво. Они зла не желают. Вот и приходится сидеть с ними, ковыряться, пробовать — такую модельку, сякую модельку. Подумали, почесали репу… нет, лучше из пятки убрать 10 "фейсов", в нос добавить…

После персонажей самое сложное — деревья. Мы их три раза переделывали, три раза все выбрасывали и начинали с нуля. А потом в команду пришел Андрей Чернышев… и художник, и программист… "Мультикласс" с уклоном в художничество. Обычно, если художникам что-то объясняешь, это просто… застрелиться легче. А с ним приятно говорить, он понимает, о чем идет речь. Потом он им на своем языке объясняет. Андрей почти все деревья и сделал…

ХАЖИНСКИЙ (*перебивает*). Боюсь, что пока за этими деревьями не видно людей. Как ты пришел сюда? Чем тебя, человека науки, привлекают игры?

БЛАЖЕВИЧ (*задумчиво*). Здесь работают люди двух типов. Те, кому интересно делать игру, и те, кому интересно заниматься технологиями. Я отношусь ко второму типу… Приятнее всего слышать от человека, посмотревшего на экран, следующее: "Боже, как это красиво!".

Я закончил МФТИ, сейчас в аспирантуре, еще полгода работы — и будет готова очень неплохая диссертация. Но однажды я понял, что не мое это. Игры — это передовая, здесь очень интересно. Это

огромный конгломерат совершено различных технологий, начиная с самых консервативных, вроде баз данных, и заканчивая самыми передовыми, к примеру, компьютерной графикой. Плюс искусственный интеллект, физика, сложнейшие физические системы, вполне сравнимые с симуляторными... В общем, если взять любую область программирования, она так или иначе находит свое применение в играх. Именно поэтому кругозор игрового программиста должен быть максимально широким. Узкие специалисты здесь не приживаются.

ХАЖИНСКИЙ. Хорошо, а за чем, как ты думаешь, будущее игровой индустрии?

БЛАЖЕВИЧ (*очень воодушевленно*). Будущее?.. T&L... это революция. Наш следующий движок будет ориентирован и оптимизирован под использование T&L. Что это даст? Количество полигонов увеличится в десять раз. В каждом кадре. Я разговаривал недавно с нашими художниками, они говорят: дайте нам 3000 полигонов на персонаж, и мы такое сотворим!.. Ведь "железо", движок — это "кирпичи". А когда есть кирпичи, можно сконцентрироваться на строительстве. Начинается анимационная система, очень тяжелая часть. Посмотрите на Halo, от которой сейчас все кипятком писают. Джип действительно великолепен, на ухабах прыгает, но это машина, у нее вся механика до последнего болтика прописана. Сделать же достоверную анимацию человека на порядок сложнее.

Первый GeForce и Pentium III 600 — это минимальные системные требования для нашего следующего движка. 3D-акселераторы без T&L, скорее всего, мы поддерживать вообще не будем...

Хажинский закатывает глаза. Кажется, ему плохо. Но нет — Блажевич быстро приводит его в чувство следующим замечанием.

...и не надо делать такие глаза, игры на новом движке выйдут через два года...

ХАЖИНСКИЙ (*в сторону*). А ведь в самом деле напугал.

БЛАЖЕВИЧ (*увлеченно*). ...Существует закон Мура: каждые 18 месяцев производительность аппаратных средств удваивается. С помощью этого закона было очень легко прогнозировать, что произойдет с компьютерной техникой. Почему мы в свое время спокойно "закладывались" на PII 233? Мы знали, что закон Мура сработает и все будет замечательно.

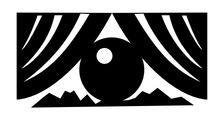
Но T&L смешал все карты. Производительность видеосистемы скачком выросла в 10 раз, и закон Мура перестал действовать. Точнее, производительность обычных процессоров будет расти по закону Мура, а графических, в силу их массовой параллельности... совершенно непонятно, как. Возник перекос, и мы сейчас стоим у истоков этого перекоса.

Следующий чип от nVidia, NV25, будет "держать" 150000000 треугольников в секунду. Нам тяжело представить себе такую цифру. Не потому, что мы не сможем использовать эти мощности, это как раз не проблема. Очень сложно создавать движок с подобной масштабируемостью. Игры следующего поколения должны одинаково хорошо работать на первом GeForce, который дает 15 миллионов треугольников, и NV25 с его 150 миллионами. Разница в десять раз, и все должны быть довольны. Сумасшедшая "scalebility"...

Так что в будущее мы вступаем с опаской. С приятной опаской. С предвкушением...

В комнате раздаются бурные аплодисменты. Боевые друзья Блажевича, постепенно все это время окружавшие его стол, смыкаются в тесный круг, из которого наружу доносится лишь что-то вроде: "Оле-оле!.. 150 миллионов треуголе...". Хажинский тихонечко, почти не тронутый, выскальзывает из этих объятий завороженных царскими перспективами кодеров, выходит из комнаты, забирает велосипед, спускается вниз (от дождя к тому времени остались одни воспоминания) и на высокой скорости удаляется в очень хорошо известном направлении. Гордись, Крылатское!

Занавес



ДЕЙСТВИЕ ТРЕТЬЕ

Девишев

На следующий день, "Нивал", зала дизайнеров.

В ее центре под светом софитов (кажется, НТВ собирается показывать это в ближайшую субботу), со всех сторон окруженный микрофонами (похоже, что "Эхо Москвы" и "Максимум" будут вести прямой эфир) стоит неотразимый Дмитрий Девишев, человек-легенда, по словам Хажинского (на этот раз он в стороне, пробиться в видоискатель мешает частокол микрофонов), "кумир его детства", ветеран текстовых MUD'ов, некогда модератор ru.game.mud, дизайнер уровней первых "Аллодов" и один из ключевых сотрудников "Нивала". Главный дизайнер "Проклятых земель", Девишев не склонен к пустопорожней болтовне, любит растягивать слова, отчего иногда делается похож на бывшего президента (если бы не эта бородка!). Знает явно больше, чем говорит, поэтому каждое предложение воспринимается окружающими как очередная сутра. Перед тем как отдаться неизбежности интервью и прямого эфира, под аплодисменты, метким выстрелом в голову убил охранника в Deus Ex. С восторгом следящий за действом Хажинский отключил многодолларовый сотовый телефон и даже перестал думать об оставленном за дверью велосипеде. Он — само внимание.

ДЕВИШЕВ (*без выражения, но с огромной внутренней силой. Сильвестр Сталлоне в трауре*). Да, ребята, если хочешь завалить какого-то очень

мощного монстра на раннем этапе игры, например огра, имеет смысл подкрасться сзади и исподтишка ударить ему по верхним конечностям. Лучше, конечно, по башке, но может не хватить навыков. А в лапу реально попасть, и если быстро "вынести" ему одну лапу, огр затормаживается, и тогда маг сможет лечить тебя быстрее, чем огр убивать. Ну а по нижним конечностям надо бить, чтобы зверье от тебя не бегало, чтобы знало свое место...

Если помните, в первых "Аллодах" никто армиями не ходил. В "Землях" же мы решили оставить столько героев, сколько удобно контролировать, — дабы они не мешали друг другу, чтобы не приходилось все время жать на "паузу" и каждому давать по командочке.

В "Землях" не осталось чистых "файтеров". Игру невозможно пройти на одной силе, без поддержки магии. Скорее у вора больше шансов, чем у накачанного воина.

Состав группы? Сложный вопрос. Каждый ходит в своем стиле. Есть люди, которые любят подкрасться и "отбэкстабить" монстра, что иногда позволяет убить его с одного удара. Другие предпочитают смело выйти вперед в мощных доспехах и, непрерывно лечась, долго бить монстру по голове, пока та не отвалится. Третьи отвлекают монстра воином и расстреливают со спины магом. Таковы три основных типа хождения, что я наблюдал. На мой взгляд, лучше играть втроем, потому что, хотя опыт и делится на всех участников партии, в результате ты не становишься сильнее настолько, насколько тебя усиливают два товарища.



Дмитрий ДЕВИШЕВ

27 лет, дизайнер. Начинал как программист баз данных и глобальных сетей, работал на Московской товарной бирже. С ранней юности водил AD&D. Один из старейших сотрудников "Нивала", руководитель проекта "Аллоды-2", участвовал в разработке дизайна всех игр компании, включая "Проклятые земли" и новые, пока не объявленные проекты. Обладает пугающей памятью и знанием предмета. Имеет обыкновение пространно говорить на РПГ-сленге, приводя в восторг профессионалов и в замешательство всех остальных, на обсуждениях ставит собеседника в тупик в течение первых трех минут. На вопросы, напротив, отвечает неохотно, с поразительной лаконичностью, после чего вы искренне раскаиваетесь, что отвлекли человека от важных мыслей. Бывают исключения, но классификации они до сих пор не подвергались.

Система магии стала, без сомнения, значительно сложнее, более того — теперь у нас есть конструктор. Работает он таким образом: берется "основа заклинания", затем добавляются "руны", которые так или иначе модифицируют эту основу. Рун-модификаторов может быть до 8 штук, но мы устроили так, что все восемь слотов в конструкторе игрок "забьет" лишь под самый конец.

Руны довольно серьезно преобразуют заклинания. К примеру, берем банальный "огненный шар" и увеличиваем скорость полета. Следовательно, увеличивается радиус поражения. Еще одна руна — и вместо одного шара появляются несколько, каждый из которых летит к конкретной цели в некоторой области. Ставим фильтр "только враги", и даже если в толпе гадов окажется ваш персонаж, он не пострадает. Плюс делаем так, что у мага отнимается меньше магической энергии при кастинге. У нас остался все тот же огненный шар, но как далеко ему до своего "оригинала"!..

Или, скажем, я отправляюсь на вылазку в лагерь врага. Мне очень важно знать зоны видимости окружающих меня стражников. Берем соответствующее заклинание, добавляем руны "действует только на врагов", "до пяти штук" и увеличиваем длительность. И все! "Кастанул" один раз и получил полный контроль над ситуацией. То есть модификаторы могут работать одновременно, в любой комбинации. Базовых заклинаний около 20, модификаторов — почти 30. Вариантов получается много, очень много. Не думаю, что у кого-то хватит терпения опробовать хотя бы сотую часть всех возможностей.

О дуракоустойчивости? ОК. Откровенно глупые заклинания запрещены. Например, не имеет смысла увеличивать вред заклинания "телепорт", оно вообще безвредное. Впрочем, если постараться, то можно собрать по-настоящему опасное заклинание, которое тебя уничтожит. К примеру, если вставить в кирасу fireball, который автоматически запускается каждые десять секунд, то проживешь недолго. Получится что-то вроде реактивного ранца, который каждый десять секунд будет выпускать тебе под ноги шар огня. Но это крайности. Основная задача, стоящая перед игроком, — как из имеющихся компонентов собрать заклинание, которое будет наиболее эффективно работать в конкретной ситуации...

Занавес



ДЕЙСТВИЕ ЧЕТВЕРТОЕ

Артисты

Последний день перформанса, "Нивал", зал для совещаний. От неожиданности (сейчас мы поймем, почему) Хажинский переходит на "вы", у его цифрового "Олимпуса" отказывает автофокус, и все снимки получаются, как кадры из фильма, который вы совершенно точно где-то уже видели, но не можете вспомнить название... Божественная (вот оно, ключевое слово, заставившее Хажинского повредить автофокус многодолларового казенного аппарата) Елена Рычкова (как и Дмитрий Девишев) здесь с самого начала. "Артисты", художники, для Хажинского тайна, в их комнату он даже не заходит (к тому же туда не пускают с велосипедом). Говорят, там большие, почти космические мониторы и мощные компьютеры, а также лестница на крышу, где летом можно загорать. Именно поэтому все художники "Нивала" черные от солнца, в программисты — бледные, как JC Denton.

ХАЖИНСКИЙ (*в полной растерянности, молчит, не знает, что сказать*). Эээ...

РЫЧКОВА (*невозмутимо, чеканно*). Вас, конечно, интересует, что нового есть в игре. Хорошо, я отвечу. Первые и вторые "Аллоды" были основаны на спрайтовой технологии. Знаете, что такое "спрайтовая технология"?

Хажинский неуверенно кивает.

Отлично, тогда проще. С этой технологией мы были хорошо знакомы. В "Землях" все абсолютно новое, новый движок, который писался в процессе, по ходу дела выяснялись и новые возможности, и новые ограничения. Прибегают программисты, кричат: "почему у вашего оленя рога из 300 полигонов?". Пришлось — что?

Хажинский пожимает плечами.

Спилить, разумеется. Тут действуют две взаимоисключающие силы: одна тянет в сторону бурного творчества, другая в сторону полной системности. Приходится искать компромиссы, и всегда получается, что либо программерам лишняя работа, либо художникам.

Проблема с переодеванием. Она была связана с тем, что в одежде у нас полный "юнисекс". Нет юбок, нет плащей, следовательно, всех женщин пришлось одевать в мужскую одежду, а всю эту одежду придумывать так, чтобы она подходила женщинам. Всевозможные шаровары и набедренные повязки, которые при желании можно рассматривать как мини-юбки. На одном уровне у нас стоит "магесса" в тренировочных штанах. А что прикажете делать...

Хажинский краснеет. Чувствуется, что ему есть что приказать делать, но он не смеет.

...С лицами тоже пришлось повозиться. С мужскими проще, потому что, как правило, это очень харАктерные физиономии, физиономии нехороших персонажей, с кривыми ртами, шрамами, повязками через глаз. Их несложно рисовать. А вот с женщинами была проблема, потому что требовалось много красивых лиц и при этом для каждого острова разных. Тут восточный стиль, здесь европейский...

В общем, лица несколько раз переделывались, но все равно получалось как-то не так. Знаете, что было дальше?..

Хажинский всем видом дает понять, что не знает.

Наш концепт-художник, который занимался подготовкой текстур для лиц, разослал по всему офису письмо: "У кого есть правильное представление о женской красоте, присылайте фотографии женщин в фас". В результате его завалили огромным количеством... порнографии — обнаружилось, что эротические картинки, заполнившие Интернет, идеально подходят для создания текстур.

Хажинский в шоке. Он пытается думать о велосипеде и, возможно, о предстоящих соревнованиях в Коломне, но мы видим, что эти текстуры не идут у него из головы. Они будут мниться ему до конца перформанса и, скорее всего, даже приснятся. Но это уже совсем другая история.

Мерилом женской красоты, как впрочем, и мерилом всего остального тут выступал Орловский...

ХАЖИНСКИЙ (*едва слышно*). Орловский — он такой.

РЫЧКОВА. Погодите, не прерывайте. Вопрос женских лиц и фигур он курировал с особенным вниманием. Очень долгое время женщины у нас были, так сказать, не очень женственные, плоские какие-то. Приходил Серж, жаловался, громко ругался... В результате часть моделей пришлось оснащать большими бюстами.

Хажинский... да ладно, с ним все понятно.

Знаю, что вы хотите спросить про ландшафты. Обычный журналистский вопрос.

ХАЖИНСКИЙ (*очень тихо*). Это не я, это Ом...

РЫЧКОВА. Какая разница!.. Изначально мы собирались сделать ландшафты предельно достоверными. Когда летела в самолете, смотрела в иллюминатор во все глаза, старалась запомнить все эти переходы, обрывчики и так далее. Мне както рассказали о таком месте в Греции, где на равнине стоят каменные столбы, скалы. А на них — монастыри. Так вот, на одной карте я эти столбы повторила.

А потом выяснилось, что все эти плавные переходы, бережок у речки, овраги, все это для игры не то что полезно, а даже вредно, потому что люди не понимают, где можно пройти, а где нет. Поэтому практически все зоны потом делались совершенно по другому принципу, все вертикальные "непроходимые" поверхности "отбивались" другой текстурой.

ХАЖИНСКИЙ (*очень тихо*). Потеряли реализм...

РЫЧКОВА (*решительно*). Зато стало проще играть! Согласны?

Хажинский не менее решительно кивает.

В первых и вторых "Аллодах" объекты были стандартными. "Домик крестьянский", "башенка", "стеночка"... Каждый объект можно было использовать на любой карте. В "Землях" буквально в каждой зоне объекты уникальны. Во-первых, у нас три острова с совершенно различной архитектурой. Во-вторых, сценарий требует. "Магесса" живет в своем домике, кузнец в своем, а вот тут разрушенный дом крестьянина... И все получилось очень индивидуально. Трехмерный мир потребовал гораздо более детальной проработки моделей и на много порядков более четкой привязки объектов к местности. Вплоть до того, что цвета в основании здания привязывались к тайлам этой зоны. Ручная работа.

Но тут есть одна проблема. Многие 3D-игры грешат вот чем: четкость проработки ландшафта одна, а персонажей и объектов — другая. В результате получаются мутные поверхности, на которых стоят очень "резкие" персонажи. Само собой, мы пытались с этим бороться. Сделали очень четкую землю. Для меня очень важно, чтобы картинка смотрелась цельно. Я следила за этим еще в первых "Аллодах". Чтобы ни один пиксель не резал глаз, чтобы создавалось ощущение цельного, единого пространства.

ХАЖИНСКИЙ (*весьма осторожно*). А вот технологии...

РЫЧКОВА. А что — технологии? Нельзя слишком увлекаться технологиями. Я вообще считаю, что у нас слишком прислушиваются к "технарям". Кадры, скорости, все это не главное. Даже ошибки и сбои перестают раздражать, если чувствуется атмосфера. Звук, цветовая палитра. В этом отношении мне нравится Diablo 2. И Commandos визуально очень уважаю. И Fallout. А играю в основном в "Героев".

Звонит сотовый телефон Хажинского. Несколько раз извинившись и покраснев, он приникает к трубке.

ХАЖИНСКИЙ. Это Ом... Спрашивает, узнал ли я про интерфейс...

РЫЧКОВА. Хороший вопрос! Передайте Ому мой персональный привет. Итак, интерфейс. Изначально все эти информационные окошки по краям экрана были двухмерными. Мы разработали этот интерфейс, нарисовали и вставили в игру. И поняли, что он какой-то неинтересный, неправильный, что ли. Не очень удобный, малофункциональный, занимает большую часть экрана, требует масштабирования под разные графические разрешения. И однажды я вдруг проснулась с бредовой идеей: а почему бы не сделать интерфейс полностью трехмерным!

Прибегаю в "Нивал", горю энтузиазмом, рассказываю всем, как это будет здорово, а народ совершенно не врубается и начинает меня пинать...

ХАЖИНСКИЙ. Вас — пинать?!

РЫЧКОВА. ...Вечером, уже скромно так, предлагаю идею Сержу нашему Орловскому, и в очередной раз слышу, что все это бред, что это не получится по таким-то причинам, что это плохо, неудобно и так далее. Потом Орловский уехал на какую-то очередную выставку, а через месяц пришел и сказал: "Все, мы делаем 3D-интерфейс".

ХАЖИНСКИЙ. Орловский, в этом он весь.

РЫЧКОВА (*мечтательно*). Ага... Очень большой плюс трехмерного интерфейса — в разных разрешениях все окна выглядят совершенно одинаково. Мы пробовали в 1600x1200, и все просто замечательно. Раньше окна освещались закатами и рассветами, но потом мы отказались от этой идеи, сделали интерфейс очень легким, воздушным... Впрочем, от той версии кое-что осталось. Столб с указателем в главном меню — это объект, который стоит прямо внутри сцены. В одной из тестовых версий "сломалась" логика, и в баг-листе появилась надпись: "Извините, но мое главное меню ушло гулять по зоне". На самом деле, этот столб — монстр, просто у него висит флажок "Idle". Интересно, что будет, если найти и убить главное меню? Наверное, записываться будет больше нельзя...

Затемнение. Хажинский, забывший велосипед в ночном офисе "Нивала", но нисколько об этом не жалеющий, шагает по родному Ленинградскому проспекту, разговаривая с кем-то по телефону.

ХАЖИНСКИЙ (*усталый, но очень, очень довольный*). Если помнишь, Андрей, два года назад я сказал, что "Аллоды" малы самим себе. Что игра с таким

Елена РЫЧКОВА

26 лет, главный художник первых и вторых "Аллодов", а также "Проклятых земель". Девять лет в игровой индустрии. Работала в "Мир-Диалоге" месте с Сергеем Орловским, где принимала участие в создании "Морских легенд". Один из первых сотрудников "Нивала". Обожает Средиземное море, отдых в пятизвездочных отелях и свою машину. Ненавидит зиму. Считает, что лучший урок, который получила в жизни, — рассчитывать только на себя. Разговаривая о работе, производит впечатление очень авторитетной и серьезной специалистки, от чего большинство коллег-мужчин поначалу впадают в шок. На деле — очень живая и веселая, опасно привлекательная персона.



потенциалом не должна запирать себя в двух десятках single-миссий. "Проклятые земли" изменили ситуацию радикально. Требуется месяц, чтобы пройти игру до конца, и еще две недели, чтобы пройти ее по-умному. Конструкторы довели разнобразие объектов и заклинаний до предела, за которым любые цифры просто перестают восприниматься разумом. Графический движок устареет очень и очень нескоро. Очевидный успех. Чего еще желать?..

И все же в истории "Проклятых земель" рано ставить точку. Магическое словосочетание "massive multiplayer", "глобальная онлайновая игра", нет-нет, да и сорвется с уст ниваловских умельцев. Многолетняя мечта не исчезла, она жива, и теперь она реальнее, чем когда бы то ни было. Стало меньше слов. Появился опыт, пришло понимание. Конечно, все совсем не просто. И все же, massive multiplayer на движке от "Проклятых земель", доступный нашим игрокам, — вовсе не утопия...

Я намеренно не стал расспрашивать их об онлайне, вынеся все это за скобки. Мне почему-то кажется, что мы еще вернемся к этой теме. Как считаешь?.. Елена? А что — Елена? Богиня...

Занавес



Алексей СВИРИДОВ, 33 года, сценарист. Выпускник МГТУ. Писатель по призванию, автор двух книг в стиле фэнтези ("Человек с Железного острова" и "Крутой герой") и блокбастера под названием "Разорванное небо" (совершенно верно, одна из последних локализаций "Нивала" названа так с его подачи). Участвовал в написании сценария "Аллодов-1", сценарист "Аллодов-2" и "Проклятых земель". Любит, по собственному признанию, махать деревянным мечом, слушать, но больше, конечно, петь песни под гитару, терпеть не может плохих стихов. Обидчив, но всегда был душой компании и охотником до прекрасных дам.



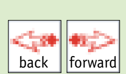
Евгения БАННИКОВА, 30 лет, менеджер по маркетингу. До "Нивала" долго работала начальником отдела рекламы в компании "Клондайк". Будучи внешне очень мягким человеком, всегда умеет добиваться своего. Свою удивительную трудоспособность и такт объясняет тем, что в детстве ей всегда все позволяли, ничего не запрещали и нередко делали за нее домашние задания, а также всю остальную тяжелую работу. Любит кататься на роликах, играть в большой теннис и получать второе высшее образование в Институте культуры. Отпуск проводит в Крыму, который считает самым красивым местом на свете.



Франк ХОЙКЕМЕС (Frank Heukemes), 36 лет, директор отдела игр компании Ravensburger Interactive, западный издатель "Проклятых земель". В прошлом редактор, а потом главный редактор немецкого игрового журнала PowerPlay, затем директор по стратегическому развитию компании TopWare Interactive, директор по разработке продуктов американской компании Mattel (которая, кстати, производит... кукол Барби). Любит серию Ultima, Diablo II и Jagged Alliance, ненавидит спортивные симуляторы и гонки. Самой удивительной вещью в российской игровой индустрии считает то, что при таком же или даже лучшем качестве производимых продуктов, а также более надежных и работоспособных командах девелоперов, цены на производство игр совсем не так высоки, как в остальном мире.

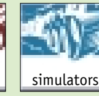


Елена ЧУРАКОВА, 24 года, менеджер по связям с общественностью. МГУ, романо-германское отделение филологического факультета, специальность — английский, французский языки и литература. В "Нивале" работает сразу после окончания университета. Общается с журналистами и пользователями, иначе говоря, берет на себя тяжкий труд утешения и тех, и других. Любит работу, связанную с языками, и относится к ней чрезвычайно серьезно, обожает перемены, легко входит в контакт с людьми и втирается к ним в доверие, в работе полагается на личное обаяние иногда больше, чем на профессиональные качества, отчего, впрочем, никто не проигрывает. Считает, что ей очень везет с друзьями, почти всегда весела, смешлива и эмоциональна.










Destination: ■ Sanity: Aiken's Artifact (демо-версия)

Не в себе

Странная, совершенно необъяснимая прихоть снизошла на разработчиков в конце этого лета. Собрать неслабых размеров демо-версию и включить в нее всего два эпизода будущей action-игры, один из которых даже не боевой, а сугубо пацифистский (направленный на бесконечные разговоры и нажимание кнопок), — это у них стало считаться чуть ли не модным.

Михаил СУДАКОВ

Но не стоит, право, путать божий дар с яичницей: кого-то за такую подачку вздернут на рее, а избранные, тонко прочувствовавшие настроение игрока и в точности знающие, что ему нужно, будут вознаграждены сполна: 60-мегабайтная демо-версия Sanity живет на моем винчестере не первый день и исчезать оттуда не собирается до самого релиза, который, скажем так, уже не за горами.

"Tea" со льдом

Первая мысль, приходящая в голову после запуска Sanity, подобна deja vu: "Я где-то слышал этот голос". Главный герой, боец "психотронного спецназа" Кейн, не дает особых поводов для того, чтобы считать его "человеком афро-американского происхождения": один бог знает, на кого он вообще похож — неприлично смуглый блондин, огромные черно-желтые очки на пол-лица и внушительная мускулатура.

Но парня с головой выдает манера говорить, характерно удлинняя слова за счет последних гласных. Это же рэппер! Типичный американский рэппер, каких... единицы. Господа, прошу любить и жаловать — небезызвестный Ice-T, о котором большинство из вас, конечно же, в той или иной степени наслышано. Вполне приличный, надо заметить, типаж, к тому же какой-никакой, а актер — неужели никто не видел "Крутые стволы" с очаровашкой Кристофером Ламбертом в гл. роли? Ну и ну.

Как бы то ни было, игра от его присутствия только набирает баллы: по легенде агент Кейн слегка неуравновешен (в прошлом — инцидент с человеческими жертвами и огромными неприятностями для DNPC, его тогдашней работы), и, прослушав пару-тройку диалогов, веришь этому на слово — старина Ice-T способен и не на такое.

Начните чтение с этой заметки!

Выглядит, как очень продвинутый Shogo, управляется, как трехмерный Nox, звучит, как "Крутые стволы" пополам с "Порождающей огонь", а вокруг витает дух Magic: The Gathering — что это такое? Sanity, самая правильная (уж вы поверьте, было с чем сравнивать) action-игра про нелегкую жизнь "психо-воинов". Single этой демо-версии приоткрывает завесу тайны над сюжетом, а multiplayer почти на одну треть раскрывает карты в области "талантов": огненных стен, демонических щитов, клонирования, лазеров, самоисцеления и, что самое забавное, Force Push'ев. Красиво, динамично и захватывающе. Кажется, у Sanity есть все данные для получения "Нашвыбора". Тьфу-тьфу-тьфу, чтоб не сглазить.



Use the Force

Сюжет Sanity вертится вокруг неподвластных обычным людям, но доступных основным действующим лицам игры психических возможностей — так называемых "талантов". Кейн — один из самых мощных "сенсов" в мире и, без сомнения, не имеющий себе равных по силе в DNPC, Департаменте национального псионического контроля. Это, впрочем, не означает, что с самого



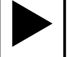
Карта "Телепатии". Согласитесь — определенные аналогии с MTG прослеживаются.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.

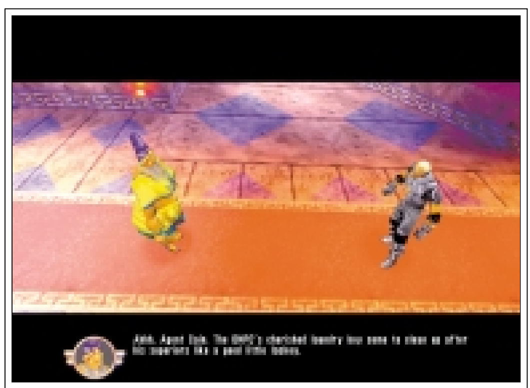


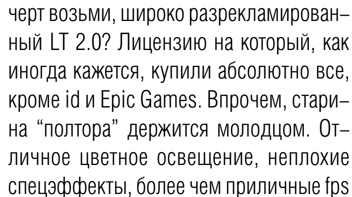
Что называется, осенило. Кейн только что приобрел новый "талант".









▲ В карманах Кейна, помимо "мобильного", значка представителя DNPC и набора "талантов", имеется большой пистолет. Из которого можно и пострелять, но намного приятнее использовать его в целях запугивания.

◀ Присцилла грубит. Зря.

начала игры наш герой способен справиться с кем угодно — наоборот, он не шибко силен и к тому же совершенно бездарен. Даже для обучения простейшему "файерболу" необходимо сначала заполучить в свое имущество соответствующую карту, а уж потом кастовать его хоть до полного истощения вашего sanity ("маны"), что, кстати, чревато впадением в состояние помешательства.

Через некоторое время Кейн обучается еще паре-тройке довольно простых и очевидных "талантов", в числе которых незаменимый Mind's Eye, позволяющий читать чужие мысли, и совершенно бесполезный в свете окончания демо-версии Shield of Sun — все, что осталось от первого "босса" Присциллы Дива-а-айн (не забывайте про "фирменное" произношение)... Экое сквалыжничество, позволим себе заметить, потому что в финальном релизе обещают ровно 80 "психо-способностей"!

> **Это, впрочем, не означает, что с самого начала игры наш герой способен справиться с кем угодно — наоборот, он не шибко силен и к тому же совершенно бездарен.**

Дабы никто не запутался, "таланты" делятся на 8 "тотемов": Огонь, Шторм, Солнце, Смерть, Иллюзию, Правду, Науку и Демонологию, и разбивка эта отнюдь не случайна. Даже наши самые юные читатели без особого труда догадаются, что вышеупомянутый Mind's Eye или, к примеру, Summon Zombie и Binary Grid принадлежат к разным классам, а при должном напряжении мозгов определят, какой к какому.

Разговорчики!

Sanity построена на старом, но все еще добром движке LitchTech версии 1.5, что несколько обескураживает — а где же, черт возьми, широко разрекламированный LT 2.0? Лицензию на который, как иногда кажется, купили абсолютно все, кроме id и Epic Games. Впрочем, старина "полтора" держится молодцом. Отличное цветное освещение, неплохие спецэффекты, более чем приличные fps — и на простеньких персонажей никто не обращает внимания.

Камера парит в десятке метров над землей, обеспечивая не слишком заезженную и оттого еще более привлекательную перспективу "почти-top-down", позволяя играющему такие вольности, как приближение-удаление и повороты по и против часовой стрелки. Беспрекословно слушается приказа "не крутись", фиксируясь в одном положении, и лишь за спину Кейну становиться никак не хочет. Не положено.

Отсутствие мимики компенсируется живыми, зачастую смешными и профессионально сыгранными диалогами. Наглый как танк, Кейн беседует с охранником фермерского вида: "Чем могу помочь вам, сэр?" — "Начни с открывания этой двери." — "Но вход туда разрешен лишь работникам Psychic Link!" — "А меня только что наняли." — "Тогда, должно быть, у вас есть пропуск?" — "Оставил внутри." — "Но пароль-то вы знаете?" — "Знаю... но забыл." Ей богу, это нужно видеть. Или вот: Кейн, угрожая пистолетом, вынуждает девушку-секретаря открыть очередную дверь, не обращая внимания на ее лепет: "Я позову секьюрити...". Дверь отворяется, и перед изумленным агентом появляется страхолюдной наружности существо, больше всего похожее на прямоходящий плод греха кабана и собаки. "Это что еще за..." — удивляется он. "Секьюрити!" — победно ухмыляется девушка.

Прямая дорожка

Вот ведь парадокс — два малюсеньких кусочка огромного пирога из 21-й миссии так сильно разжигают аппетит, что пропадает всяческое терпение. Хочется играть, играть и еще раз играть. Узнать, возможно ли как-то снять поставленный в мозгу Кейна блок, запрещающий причинять вред простым гражданам. Выяснить, кто стоит за так вовремя подвернувшейся и сделавшей бесценный подарок девочкой-сенсом. Изучить все 80 "талантов", в конце концов.

Здесь, в Sanity, очень много неприкрытого экшена с выпадающими из врагов бутылочками здоровья и "маны", симпатичных "психотронных" спецэффектов и обаятельных врагов. Еще больше — неимоверно крутого и довольного жизнью Ice-T, который наконец-то "попал в игру" и теперь выкладывается на всю катушку. А над всем этим возвышается пока что потенциальная, но от этого не менее яркая громада потрясающей играбельности. Искренне надеемся, что к релизу она не рухнет.

Sanity: Aiken's Artifact

Жанр Психотронный action

Разработчик
Monolith www.lith.com

Издатель
FOX Interactive www.foxinteractive.com

Сайт игры
www.sanitygame.com

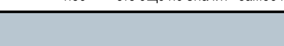
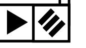
Дата выхода
Август 2000 г.

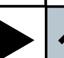
Системные требования
Windows 95/98/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium II 450), 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (8 Мбайт, рек. 16), DirectX 7.

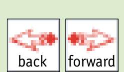
Суть
Спецагент Ice-T громом и молнией разбирается с преступно-психическими элементами. Вид сверху и манипулятор типа "мышь" прилагаются.

Объем файла
61,3 Мбайта

Особенности
Новые "таланты" можно приобретать за самые настоящие зеленые рубли через Интернет. Разработчики утверждают, что все "схвачено" и баланс многопользовательской игры (для популяризации которой вся эта купля-продажа и затевается) ни в коем случае не будет нарушен. Мол, "эксклюзивное" — это еще не значит "самое мощное".

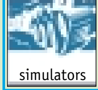











Destination: ■ Mercedes–Benz Truck Racing (демо–версия)

Abbruch!

Идея взглянуть на чисто немецкий продукт не могла прийти мне в голову даже в дурном сне. Во–первых, их речь груба, волосы светлы, а снобизм не имеет обозримых пределов. Во–вторых, они пьют текилу, положив на лимон молотый кофе (!). В–третьих и последних, я просто не знаю немецкого. Принципиально. Но, к несчастью, я люблю немецкие автомобили, а значит...

Начните чтение с этой заметки!

Вес: 5015 килограммов. База: 3600x2550 мм. Максимальная скорость: 160 км/ч, ограничивается компьютером. Разгон до 100 км/ч меньше чем за 6 секунд.
Вот все, что вы хотели знать о Mercedes–Benz Truck Racing. Множество совершенно одинаковых грузовиков гоняется по кольцевым трассам Европы к восторгу охочих до хлеба и зрелищ масс. Ваше терпение и ловкость рук против безжизненно безошибочного вождения компьютерных противников. Местами необычная физика и глубокий рокот могучего двигателя. Влюбленные в — немедленно за руль! Остальные отдыхают. Специфическое занятие.

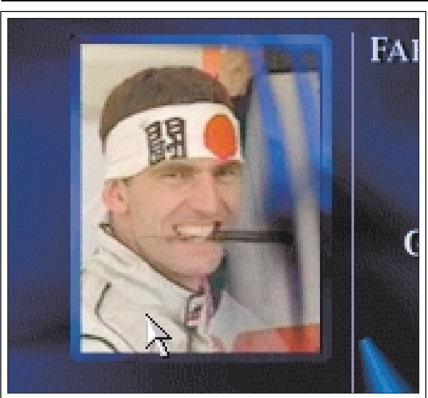


Александр “der Schramme” ВЕРШИНИН

Само собой, потомки франков, саксов, тюрингов и алеманов кое в чем поднаторели. Например... именно в искусстве автомобилестроения. На любой размер и вкус, но неизменно качественно. Большинство производимых немецкими концернами моделей вы можете видеть на улицах славного города Москвы, этого внепланового филиала Женевского автосалона. Удивляет лишь отсутствие больших и красивых грузовиков. Неужели наши денежные мешки не понимают, сколько понтов (Pont Points, разумеется) может свалиться в их вещмешок, доведись им отправиться на очередную вечеринку на собственном трехосном, многотонном, необъятном, как мечта о хорошей жизни, грузовике? Он стоит не меньше среднестатистического “шестисотого”, на него можно повесить в десять раз больше “кенгурятников”, а кабина достаточно велика, чтобы устроить внутри маленькое стрип–казино... Увлекшись этой мыслью, я проинсталлировал вожделенный Mercedes–Benz Truck Racing, взял в руки немецко–русский словарь и, открыв его на произвольной странице (честно!), прочел следующее:

Massenbedarfsartikel? Вероятно, хотя многим виртуальным гонщикам поначалу может не понравиться идея утюжить трассу на потенциальном средстве перевозки жидкого бетона или блочных конструкций для строительства пивных баров. С другой стороны, грузовик тоже машина. Право имеет.

(Следующие двадцать минут стали чистой воды демонстрацией превосходства арийской расы над простым славянским парнем. Выбраться из меню в непосредственно симулятор оказалось делом непростым, угрожающим превратиться в квест и, тем самым, перекочевать в совсем другой раздел нашего многогранного издания. Под характерное похрюкивание “Zuruck” (увидел при установке, понравилось звучание) я ползал по наполненным текстами экранам, то и дело находя знакомые буквы и цифры. Вроде “V6”. Последнее настолько вдохновило, что, видимо, почувствовав необходимую комбинацию трасса–команда–водитель, демо–версия облегченно подгрузила уже показавшийся надувательством симулятор.)



Мой любимый самурай. Интересно, ножичек в зубах не мешает водить машину? Ведь при столкновении можно стать Человеком-который-смеется...



Выход на исходные позиции. Маркус — мой личный враг. Почему его всегда ставят первым?!








Маркус торпедирован. Три секунды, полет нормальный. Отошла первая ступень.



Грузовики очень любят заносы. Собственно, их любят все — зрители, комментаторы, — кроме вас.

Gefechtsbereich

На первый взгляд, ничего необычного. На второй тоже. Симпатичной графикой сейчас можно удивить только любителя пазлов — если умудриться каким-то чудом завладеть его вниманием. Все грузовики в Mercedes-Benz Truck Racing, по иронии судьбы, являются "Мерседесами". Одинаковыми, как однояйцевые близнецы, текстуры не в счет. Седельные тягачи замечательно прорисованы в ближайшей 3D Studio Max, предельно детализированы, в силу чего выглядят убедительно. Зеленый европейский ландшафт простирается до самого горизонта, трасса то плавно уходит под горку и за край экрана, то замысловато петляет прямо перед самым носом разогнавшегося сверх разумного предела грузовика. Что можно добавить? Пейзажи, подобные этому, мы видели уже не раз и, наверняка, увидим еще много, много, много... Спецэффекты, как ни странно, отсутствуют — даже вездесущий блик от солнца. Все мило, чистенько и строго. Родные немцы!

А вот физическая модель, сама симуляция, удивляет. Ожидается нечто совершенно необычное: высокая посадка кабины, сумасшедшая подвеска, странная динамика и маневренность. Так вот, почти всех вышеуказанных сладостей нас лишили. На месте привлекательного грузовичка "Мерседес" мог с легкостью оказаться фанерный "Трабант" или очень даже железная "Лада-Нива". Их максимальная скорость под горку тоже достигает 162 км/ч — если оставить одни шасси и расточенный тюнинговый двигатель. Из двух представленных вниманию игрока камер хочется выбрать третью, забытую рассеянными разработчиками. Dumm! Вид от третьего лица скрадывает и без того минимально обрисованный грузовой характер гонки (настоящие "водилы" не видят, они чувствуют!), превращая вас, ищущего сильных впечатлений игрока, почти что в поедающего гамбургер на трибунах стадиона туриста из штата Айова. "Первому лицу" не хватает виртуального кокпита, баранки и достойной высоты над уровнем асфальта. Зато только в положении слабой левитации над поверхностью трассы чувствуется, как к хвосту вашего гоночного болида какой-то шутник привязал по меньшей мере увесистый валун, датированный вторым ледниковым периодом. На поворотах указанный довесок просыпается и начинает легонько так оттягивать корму в сторону внешней, с точки зрения поворота, обочины. Презабавное ощущение.

Под характерное похрюкивание "Zuruck" я ползал по наполненным текстами экранам, то и дело находя знакомые буквы и цифры. Вроде "V6".

Nachzugler

С управлением гоночного тягача справится даже полный stumper. Главное — не забывать тормозить перед поворотом и помнить об избыточном весе вашей колымаги. Рано или поздно инерция сделает свое черное дело, и вы, выписывая красивые пируэты вокруг собственной оси, продефилируете прямо к традиционно непобедимому бортику. Как и ожидалось, никаких повреждений, видимых или указанных вербально. Тот же самый безопасный "шмяк" происходит при столкновении с рабочей лошадкой соперника. Без всяких последствий для обоих! "Pranger!" — огорченно выругались бы баварцы.

(Кстати, они перешли бы на нецензурщину, будь у меня под рукой немецкий сленговый словарик.) Ко всему прочему, AI вечной четверки соперников совсем не блистает. Конечно, Эйнштейны не идут в дальнобойщики, но даже самый распоследний Курт-экскаваторщик знает, что препятствие на дороге следует объезжать — слева или справа. Далекие потомки завоевавших Рим варваров никогда не слышали о подобном маневре. Их могучие "Мерседесы" беспомощно врезаются в вашу севшую на мель седельную торпеду и продолжают настойчиво толкаться до тех пор, пока clipping не сдается и не пропускает их насквозь, прямо через ваше сокровенное нутро. Кроме того, наши виртуальные друзья-гонщики никогда не ошибаются, не делают ни шага с дороги и всегда входят в поворот со скоростью, чуть меньшей оптимальной. Идеальные идиоты (где наш экзешный словарик?).

Вердикт: пока ничего особенного. Уже готовое слишком примитивно для симулятора, а планы на будущее надежно скрыты за готической головоломкой немецких падежей. Если они у них вообще существуют. Kaputt machen, уважаемые коллеги.

P.S. Все присутствующие в тексте немецкие слова имеют смысл и использованы контекстуально. Если интересно, сверьтесь с источниками.

Mercedes-Benz Truck Racing

Жанр Action/Simulator

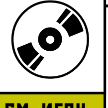
Разработчик Synetic www.synetic.de

Издатель THQ www.thq.de

Сайт игры www.mbtr.de

Дата выхода Осень 2000 г.

Системные требования Windows 95/98, Pentium II 333, 64 Мбайта ОЗУ, Direct3D AGP-ускоритель, DirectX 7.

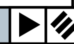


Суть Не определившийся пока с серьезностью собственного подхода к делу симулятор гонок на седельных тягачах марки "Мерседес".

См. игру на нашем диске!

Особенности В отсутствии особенностей. Кроме красивых и неожиданно смотрящихся на гоночной трассе грузовиков, ничего примечательного в MBTR обнаружено не было. Быть может, вскрытие покажет?

Объем файла 36,2 Мбайта






Destination: ■ Star Trek: New Worlds (демо-версия)

Суицид на почве

Что бы вы делали, если бы из месяца в месяц вам приходилось играть в одну и ту же игру?.. Теперь усложняем задачу: а как бы вы запели, если бы ежемесячно пришлось писать на эту единственную игру по несколько рецензий, придумывать десятки искрометных подзаголовков и столько же подписей под иллюстрациями?..

Андрей ОМ

Кроме того, дело усугубляется чудодейственной лицензией Star Trek, терпеть игры по которой уже сил никаких нет. Получаю демо-версию (91 Мбайт живого весу — куцый tutorial и пара полноценных миссий, зато длительное интро на движке) и думаю: если позволят безболезненно крутить камеру по правой кнопке, не буду ставить в заголовке слово "суицид".

Ну конечно Пресс-релиз: "A full 3D engine will power the game, and gamers will be able to control the camera a la Myth". Да-да, несомненно. На самом деле, интерфейс, как говорит Олег Михалыч, управления бьет все рекорды своей незамутненностью: камера вертится даже не курсором, а исключительно пэдлоком, в то время как правая кнопка мыши преступно бьет баклуши. Промахнувшись мимо "4" и нажав невзначай на "7", утыкаемся носом в какую-то пиксельную елочку на дальних границах карты. Наши войска в это время жестоко избиваются парой заблудших скаутов, будучи не в силах огрызнуться без приказа. Хочется рыдать, сменяться и биться головой о монитор. За что боролись все эти годы?! Ради чего изводили на апгрейд суммы, сопоставимые с годовым бюджетом небольшой африканской страны? Почто ломали эргономичные клавиатуры?..

Многое говорит о том, что лучшееконечновпереди: так, в демо-версии нас стыдливо не подпускают к ресурсам, в то время как авторы заявляют, что их, ресурсов, будет в конце концов ровно десять штук. Не семь, прошу заметить, не восемь и даже не девять. Де-сять. Таким образом, очевидно, разработчики хотят подстраховаться — а вдруг за игру, паче чаяния, усядется полностью

Начните чтение с этой заметки!

Делать далеко идущие выводы пока рано, но ясно одно — чуда в данном случае не произошло. Племя чумазых, нечесаных игр с грязными ногтями, у которых вместо сюжета, геймплея и управления одна на всех лицензия Star Trek, скоро пополнится новым питекантропом. Авторы ST:NW никак не хотят понять, что в наше время, чтобы быть 3D RTS, недостаточно иметь (отвратительно) вращаемый ландшафт и танчики из полигонов (лицензию Star Trek в качестве основополагающей "фичи" разрешите не рассматривать). Весь изюм остался в пресс-релизах с гипотетической возможностью воплощения в финальной версии, пока же мы имеем пресную буханку за рупь-двадцать. Наступив, впрочем, на горло собственной природной въедливости, нельзя не отметить, что происходящее выглядит вполне забавно, машинки перебрасываются толстыми разноцветными лучами, а вместо взрывов и выстрелов мы слышим только "фьюить" и "пшш", которыми славятся аналоговые синтезаторы "Рига" советского (а значит, отличного) производства, — саундтреком для всего этого должна быть песня "Все любят цирк". Хотя, конечно, 16-мегабайтная видеокарта в качестве минимальных требований...



JPEG image 1024x768 pixels — EXE.





Frost nova из Diablo II — наш специальный гость. Еще вчера — отличное средство против орд Devilkin и Ratman, а сегодня — взрывная волна от поверженного танка.

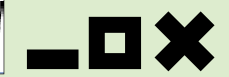
Визуальная идентификация машинок совершенно невозможна. Что это — патрульный велосипед или тяжелый "фазер-танк"?













Ракурс убедительно доказывает, что серая коробочка, названная танком, никогда таковым в реальности не станет.

нормальный, психический здоровый человек?! А вот тут мы его десятью ресурсами-то и порадуем. И руки, руки потирают скверно так.

Жизнь насекомых Отличительные черты игры-во-вселенной-Star-Trek. Если совпали хотя бы пять признаков, немедленно бегите.

1. Игра вторична.

2. Игра полностью вторична, она этого ничуть не стесняется и, судя по всему, даже гордится этим. Как правило, игра является чистопородным клоном наиболее успешной игры жанра, при этом позиционируясь как ее же киллер.

3. В игре много видеовставок (часто FMV), демонстрирующих характерные дискообразные корабли, острые уши и метровые брови. Поймите — издателям нужно как-то отбивать потраченные на лицензию деньги.

4. Сюжет ведет себя так, будто вам должно быть все понятно с первых же слов ("так вот куда запропастился мистер Спок в девятом сезоне показа!"), но вам ничего непонятно даже после финальных титров.

5. Действующие лица руководствуются чем угодно, но не логикой: у каждого из них есть кодекс чести, семейные обязательства и давние расовые предрассудки, подоплека которых нам, совершенно верно, неизвестна.

6. Специально для вашего удовольствия дизайнерами придумана новая раса, о чем на коробке с игрой написано аршинными ярко-красными буквами.

7. Мануал полагает, что вы знаете, чем принципиально отличаются Клингоны, Борги и Ромуланы, но вы не имеете об этом ни малейшего понятия.

8. В главном меню ярко светится логотип одного из ответвлений сериала (в нашем случае это, как ни странно, классический Star Trek. — **А.О.**)

Рожденные ползать Со ST:NW, однако, связана занятная тонкость. Сериал едва ли не впервые всерьез спускается со звезд на землю: как и в случае с ужасающим Force Commander, разработчикам пришлось собственноручно рисовать множество военной техники и полезных зданий. Первое, скажем прямо, удалось им намного лучше, чем второе: догадаться, что большая светло-серая коробочка символизирует факторию, а средняя темно-серая — town hall (названия, понятно, условны), есть нетривиальная задача. С техникой, признаемся, чуть веселее. 14 Degrees East хватило ума, стиля и квалификации дизайнеров соорудить вполне приличные наземные машинки: не лишенные изящества, они снуют по пересеченной местности и обмениваются друг с другом разноцветными светящимися плевками. Кхх!... Вжж!.. Светятся защитные поля, летают лучи фазеров и мазеров. Шарман, безусловно, шарман. Реалистичными они выглядеть даже не пытаются, и в этом есть своя прелесть — отсутствие формаций уже даже не бесит. Вы же не станете требовать от эмалированного чайника варить вам капуччино?

Не могу не поведать о строительстве: нет-нет, процесс абсолютно стандартен, зато весело реализован. Из здания нашего сельсовета выпрыгивают этакие маленькие прямоугольные машинки и начинают, словно блохи, весело скакать вокруг строящегося объекта, приделывая ему новые полигоны и вставляя стеклопакеты.

Вы же не станете требовать от эмалированного чайника варить вам капуччино?

Taste strange Говорить, собственно, не о чем: демо предельно невыразительно и если что и демонстрирует, то только сносный engine, неплохие модельки техники и традиционно кошмарное управление. Тактика со стратегией на свидание не пришли.

Interplay, однако, начала сураганной силой кормить нас баснями: дескать, в полной версии намечаются планетарные бомбардировки: огромнейшие, на несколько экранов, космические корабли будут потчевать зазевавшихся реципиентов ионными ракетами. Позволят якобы и огрызаться, предупреждая, что падение сбитого гиганта будет еще большей катастрофой, чем легкая дружеская ковровая бомбардировка.

С тремя расами (в демо-версии доступна одна, самая невыразительная — конечно, ФедерацЫя) будет связано вот еще какое нововведение: мол, каждая из них будет обладать уникальным геймплеем. Никакой не StarCraft: просто, например, Federation будет ограничена в своих деяниях Кодексом строителя коммунизма и рядом подзаконных актов. Детей не убивать, животных не мучить — тоска смертная. В демо-версии к тому же нет ни малейшего намека на то, как это будет в финале реализовано. Клингоны тоже окружены разного рода условностями и ханжеством: несколько неподобающих поступков покроют голову полководца и его семьи несмываемым позором, и единственным выходом будет харакири серебряным кавказским кинжалом. Просто жить на свете только Ромуланам: никаких морально-этических заморочек: цель оправдывает средства и прочий прикладной макиавеллизм.

Предание, безусловно, свежо.

Star Trek: New Worlds



Жанр 3D RTS

Разработчик
14 Degrees East www.14degrees.com

Издатель
Interplay www.interplay.com

Сайт игры
www.interplay.com/stnewworlds/

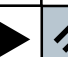
Дата выхода
Сентябрь 2000 г.

Объем файла
91 Мбайт

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 300 (поддерживаются только процессоры от Intel!), 64+ Мбайта ОЗУ, SVGA (16 Мбайт — это минимум, 3D-ускорение обязательно), DirectX 7.0.

Суть
Традиционный канон 3D RTS — скверное управление, милые ландшафты и неконтролируемые битвы "стенка на стенку" — осенен теперь логотипом Star Trek. Если сконцентрироваться и отринуть греховные помыслы, то играть в ЭТО можно. Но смысл?..




Quake 3 по-русски

Что я, в самом деле, скромничаю. Надо называть вещи своими именами. Московская NMG делает (и успешно сделала) российский вариант Quake 3. И это хорошо. Это радует и заставляет верить, что впереди светлое завтра. Жаль только, что слова "российский вариант" все-таки означают то, к чему мы привыкли за последние несколько десятилетий...

Господин ПЭЖЭ

Начнем с очевидного. Если остальное сделано так же, как и это демо (а оснований для чего-то другого лично я не вижу), то игра, безусловно, удалась. "Мы строили, строили и наконец построили!", побороли финансовые проблемы и победили смену жанра, превозмогли "синдром первой игры" и много чего еще. И сделали-таки очень даже приличный продукт, хардкорный дефматч, который имеет неплохие шансы занять в России место "альтернативного Q3". Да и в мире... А почему бы и нет? В конце концов, просто запустите игру с нашего диска и решите этот вопрос для себя сами.

Текстуристый ты наш

Еще полгода назад, когда удалось впервые всерьез изучить разработчиков и раннюю версию игры и написать об этом (см. наш первый "первовзгляд" в #1'00), основные детали проекта были видны очень четко, и в этом официальном демо-тесте практически не изменились. Да, движок не "тянет" сложную архитектуру, зато работает с довольно продвинутыми режимами текстурирования. В целом это дело вполне уравновешивается, создавая странное ощущение "очень виртуальной среды", в чем-то киберпанковской. Все искрится, переливается, подмаргивает и отражается во всем, чем можно. Феерия света и красок, обильно разлитых по большим и плоским поверхностям.

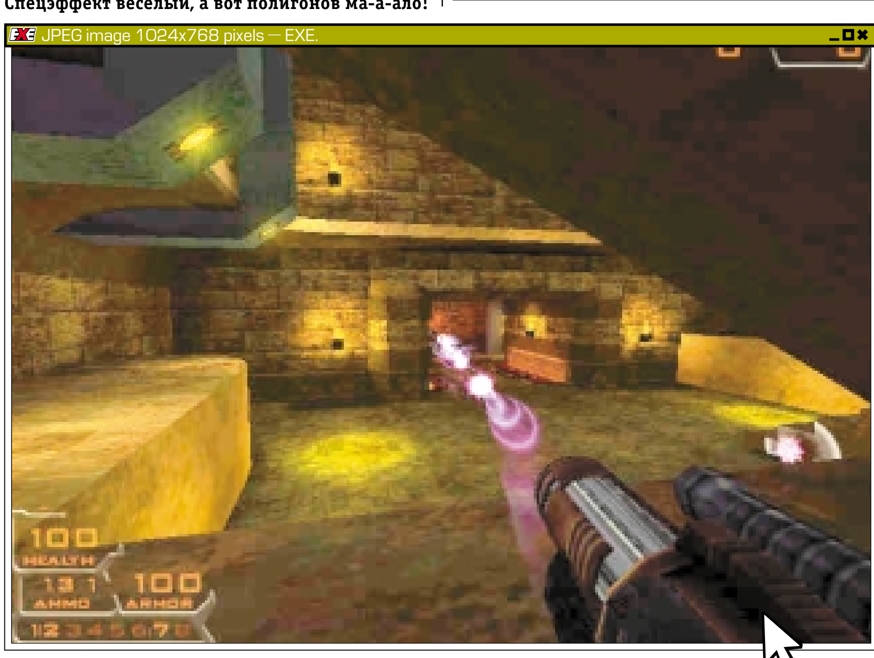
На разнообразных мелочах вроде аптечек и коробок с патронами можно, если хватит времени между беготней и стрельбой, рассмотреть мелкие детали и картинки. Повсюду, широко и богато используются роскошные системы частиц, символизирующие дым, КРОВИЩУ, искры, огоньки и всякую абстрактную магию (скажем, телепортер за той самой статуей выглядит, как группа желтых точек, мечтательно тусующихся вокруг некоего центра, а в руках статуи горит магический огонь, сдуваемый в сторону невидимым ветром).

Спецэффекты бушуют, закрывая экран и придавливая челюсть к полу. Цвета яркие, срисованные все с того же конфетного фантика, откуда их обычно берут неопытные разработчики. Пожалуй, именно яркость и аляповатость цвета — самые главные замечания, которые у меня есть к Hired

▼

Спецэффект веселый, а вот полигонов ма-а-ало!

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.

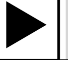


Начните чтение с этой заметки!

Те, кто еще помнит DOOM, эти заметки, которыми мы предваряем основной текст, не читают, считая себя "не-казуалами". Ну и зря. Именно здесь вы узнаете правду. Она проста, как мычание, и очевидна каждому поигравшему. Мечта о быстром, активном, злом и яростном дефматче жила в наших разработчиках уже давно. И вот, наконец, время пришло. Отныне мы сможем разбираться, чей шворц длиннее, на примере игры российского производства, а заодно и обучать этой премудрости зарвавшихся забугорных квейкеров. Формально, никакого новаторства разглядеть не удается даже в микроскоп. Все в точности как у всех. И это просто замечательно, наконец-то начинают появляться первые ласточки, игры, не претендующие на переворачивание мира, сделанные просто для того, чтобы поиграть самим и заработать денег.
Приличные модели, анимация, физика, симпатичное оформление уровней текстурами и спецэффекты, отличная динамика и продуманные дефматчевые карты (увы, маловато полигонов, но использованы они с толком). Короче, очень приличная игра, не позорно выглядящая даже на фоне грандов вроде Q3 и UT. Можно с оптимизмом глядеть в будущее, ожидая "сингловую" Hired Team и поигрывая с друзьями в Hired Team: Trial.







▲ **Так вот куда ушли все полигоны! Они в этой красивой круглой колонне!**

Team: Trial. Ярко-фиолетовые, кислотно-зеленые, режуще желтые и прочие, прочие, прочие пятна на стенах и на полу... Жуть, да и только.

Очень забавно выглядит архитектура: рядом с экстремально убогими, угловатыми и ни к чему не прикрепленными параллелепипедами (впрочем, в порядке компенсации пунктуально покрытыми "зеркальной" текстурой) горделиво красуются абсолютно круглые колонны, арки и прочие традиционные места, куда программисты, раздуваясь и курлыча, тычут пальцем и важно произносят: "Тесселяция, понимаешь!..".

Хардкорная заруба

Но давайте не будем мучить самих себя разговором о том, что и так видно. Поговорим лучше о том, чего не видно, но ради чего мы, собственно, и играем в игры.

Итак, для кого делалась игра и что в итоге получилось? Для тех, кому не хватает в долгой серии Quake динамики, быстроты и напряженности. Для тех, кто жаждет постоянной, мощной, активной битвы. И именно это, в целом, и получилось.

"Быстрота и натиск" — вот лозунг, под которым проходит игра. Остановиться, оглянуться — значит, проиграть. Стрельба — навскидку. Собственная смерть — мгновенная. Коэффициент "кол-во фрагов в минуту" — зашкаливающий. И только так!

Все получилось, как хотелось. И игра радует. Правда, есть пара недостатков, но вышло все равно неплохо. Во-первых, оружие очень уж мощное. Один выстрел — один труп. Кто первый заметил врага, тот его и убил. Классические двойные фраги, когда на шум битвы прибегает третий и выносит обоих ослабших бойцов, практически отсутствуют. А во-вторых, интеллект ботов, хоть и не слишком важен для дефматча, но именно по нему будут судить о релизе игры обозреватели. Как я выиграл на первом уровне из "демы" у ботов с большим разрывом? Легко: после каждой смерти быстренько бежал в комнатку с гранатометом, вставал в точку, где он появляется, и прижимал гашетку один раз и навсегда. Появляется он там часто, патронов хватает, а боты — звери тупенькие, приходят, встают прямо под выстрелы и тут же умирают. Бедолаги...

Остановиться, оглянуться – значит, проиграть. Стрельба – навскидку. Собственная смерть – мгновенная.

Есть и тактический режим, где из раны течет кровь и т.п. Увы, пока в него играть сложно — не настроены ни боты, ни оружие. Подождем релиза.

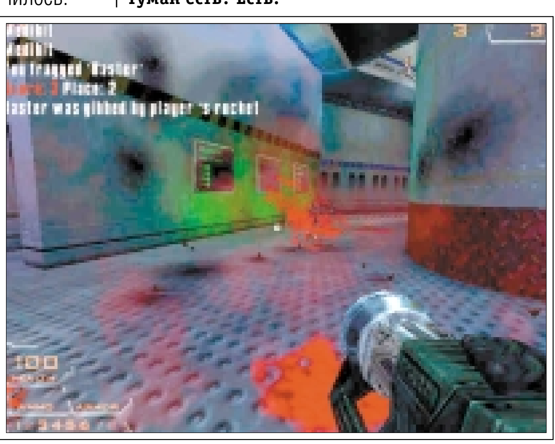
Наша игра

Ну и, извините уж, под конец оставлено объяснение слов "российский вариант". Итак, что же в этой милой игре помешает ей стать хитом? Все то же самое, что и в других играх made in Russia. Во-первых, опоздание. Все уже давно отыграли в "виртуальные дефматчи", да и отладить Интернет-код до такой же степени, как Кармак, нашим не удастся за разумный срок просто из-за недостатка опыта (впрочем, справедливости ради надо упомянуть, что авторы утверждают буквально следующее: "по количеству передаваемых по Сети данных мы обогнали Quake III: Arena". — Я верю, но это вряд ли поможет, не данными едиными...).

Во-вторых, бедность. Бедность, не позволяющая сделать много красивых и круто анимированных моделей, много детальных и разнообразных текстур, интерьеров и прочего. Испокон веков россияне славились умением подковывать аглицких блох, это было впечатляюще, но требовалось только потому, что на изготовление собственной блохи не было денег.

Увы, симпатичная игра обречена на довольно бесславное существование и быстрое забвение. Так устроен этот мир. Но вряд ли это помешает нам порадоваться, играя в нее.

▼ **Ну в самом деле, чем не Quake 3! Красный туман есть? Есть!**



Мнения об игре

На официальном форуме игры (http://forums.dailytelefrag.com/hiredteam/) один из посетителей тонко подмечает: "На этих картах, конечно, видны "фичи" движка, но (как я понимаю) это не демо движка, а тест игры — вылизывать ее еще очень долго надо..."



Жанр Многопользовательский шутер от первого лица

Разработчик/издатель NMG www.nmg.ru

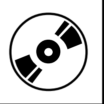
Сайт игры www.nmg.ru/hired

Дата выхода Осень 2000 г.

Объем файла 54 Мбайта

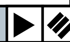
Системные требования Windows 95/98/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium II 400), 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (OpenGL или Direct3D).

Суть Традиционный классический 3D-шутер с очень ярким цветным освещением и блестящими текстурами.



См. игру на нашем диске!

Особенности Феерия технических достижений, и в результате местами "тормоза" и урезание полигонов вплоть до полной квадратности.








Destination: ■ Thandor (демо–версия)

Народные промыслы

Несмотря на то что “немецкой школы RTS” в реальности не существует, а само это смешное словосочетание является плодом больной фантазии “прессы” и/или PR–потугами коновалов–”локализаторов”, страна баварских сосисок и пива Lowenbrau, подозрительно похожего на “Третьюбалтику”, порождает порой занятные RTS–изыски.

Андрей ОМ

Будучи прекрасно осведомлен о своей славе словоблуда и местами даже софиста, я не буду утомлять вас игрой в дефиниции. Все просто: в лице Thandor мы имеем как раз тот класс “несерьезных” игр, о котором лет сто назад сказали бы нечто вроде “Ах, это шарман”. Именно что не “манифик” и не “мон женераль”. Не революция, упаси боже, не groundbreaking и даже не unbelievable. Никаких социалистических штучек и прочего бомбизма. RTS genre, к его собственному жуткому удивлению, не будет changed forever. Нет–нет. Не разнузданная дискотека — тихое семейное чаепитие.

Einsturzende Neubauten

Между тем, обуреваемые жестокими приступами пивного патриотизма, сайты с доменными именами в зоне .de несдержанно мечут в воздух национальные головные уборы и высказываются в том смысле, что, мол, “кто же после ЭТОГО будет играть в Tiberian Sun?!”. Нуууу... Скажем, разные весовые категории.

Вот, например, управление. Браться за него страшно. Последние месяцы непосильных трудов приучили к тому, что авторские нововведения в 3D RTS обычно начинаются именно с управления. Им же, добавим от себя, в большинстве случаев благополучно и заканчиваются, оставляя нас брызгать слюной и неприятно ругаться последними словами. Так вот, оно здесь элементарно вплоть до изящества. Его почти не видно, мышь не чувствуется, мысли моментально конвертируются в приказы. Камера крутится по правой кнопке мыши, представляете?! Не по Ctrl +

▼ **На заднем плане стоит пластмассовый броневичок из набора “Октябрята — будущие пионеры”. У меня такой в детстве был. Ленин отломался.**

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Начните чтение с этой заметки!

Решительно, трехмерные RTS затеяли ввергнуть вашего непокорного слугу в пучину тяжкого душевного расстройства. Мы похоронили их уже несколько месяцев назад, но они продолжают переть изо всех дверей и окон и отчаянно сопротивляться нашим попыткам заколотить гробик девятидюймовыми гвоздями. Из месяца в месяц одно и то же: терраморфинг вместо pathfinding’а, красивые взрывы вместо AI и цветное освещение вместо сюжета. Периодически ситуация осложняется “любимой” лицензией Star Trek или еще чем–нибудь подобным — и тогда вообще приходится сливать воду.

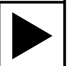
Однако Thandor, будучи по природе своей не то чтобы клоном, но скорее сиамским близнецом известной вам игры Earth 2150, производит неожиданно достойное впечатление: оказывается, для счастья нам не нужны ни громкие брэнды, ни звучные лицензии: достаточно только поручить управление камерой правой кнопке мыши, позволить нам строить кораблики с самолетиками в неограниченных количествах и свести к минимуму возню с ресурсами.

Очень хорош движок: хотя, в отличие от, в земле нельзя рыть туннели, терраморфингу находится кое–какое стратегическое применение. Кроме того, корректная line of sight, уместный fog of war и даже, кажется, физическая модель: танки куда веселее мчатся с гор, чем на них же взбираются.

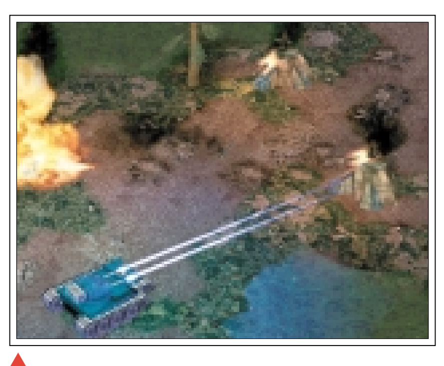
Жаль, нам недоступна демо–версия на языке оригинала. Говорят, юниты там откликаются на наши приказы сентенциями типа “Яволь!”.











▲ **Танк, обратите внимание, покрашен ярко-синим цветом, чтобы, упаси боже, не затеряться в джунглях и спокойно принять между глаз кумулятивный снаряд от находчивого противника.**

◄ **Порой жирная пиротехника начинает немного... ммм... нервировать.**

курсор, не по Shift + пэдлок и даже не по WASD. А уж как исполняется zoom!.. Нет, решительно, это какой-то саботаж. Вскрытие покажет, кто из девелоперов провинился и допустил, чтобы в игре было приличное управление.

Второй молодецкий удар по темечку следует, не поверите, от движка. Эпические взрывы, падающие наземь деревья (!), убийственное освещение и терраморфинг. С помощью последнего можно, приложив некоторые усилия, сделать стратегически важные места практически непроходимыми для мелких юнитов — впрочем, танкам наплевать на подобные нежности.

Ах, да. Модельки традиционно безобразны — некоторые к тому же явно содраны с вашего любимого MechWarrior. Здесь, кстати, обнаруживается забавная девелоперская особенность: с технологиями у них все в порядке, в то время как с фантазией — ну совершенно никак. Здания — ящички с дымящими трубами. Танки — спичечные коробки. ВМФ — пластмассовые лодочки. На самом деле, вот именно это и мешает погрузиться. Про необязательный сюжет (помните Z? — война между красными и синими, и все дела) мы и вовсе не скажем ни слова.

> **Модельки традиционно безобразны — некоторые к тому же явно содраны с вашего любимого MechWarrior.**

И все такое

Демо-версия очень старается показаться паинькой: демонстрирует, например, дерево исследований и корректную line of sight, рассчитываемую с учетом рельефа и прочих штучек. Наличествует и нечто по имени "динамическое строительство" — не спрашивайте, что это такое, но авторы клянутся, что в демо оно есть. Вот вам, кстати, информация для размышления: подумайте и скажите, как, по вашему мнению, мы поступили бы с этой игрой, носи она на себе тавро Star Trek?..

Игра, словом, вышла без огонька и без чертей в глазах, зато с традиционной национальной основательностью. Заметили, что в тексте нигде не упоминается Earth 2150? Это чтобы не нервировать вас, дорогие, до срока. Сходство просто-таки портретное — такое впечатление, что разработчики собирались раз в неделю по вечерам и сравнивали результаты, тщательно устраняя любые возможные разночтения. Серьезно! Одинакова даже структура миссий с этой эрзац-нелинейностью, которую авторы почему-то почитают революционной затеей и невиданной смелостью. О плагиате речь, кажется, не идет: пара месяцев разницы между релизами (в Германии Thandor давно и успешно продается, гроздьями огребая всевозможные призы и награды) суть бесконечно малая величина. Пошлое соображение о витающих в воздухе идеях, пожалуй, здесь вполне сгодится.



▼ **Ну-ка, дети, подскажите мне, несведущему, это больше похоже на Atlus или на какой-нибудь Steppenwolf?**

P.S. По некоторым сведениям, наши лучшие друзья-компрачикосы решили не накладывать свои трясущиеся ручки на Thandor — мол, у них уже есть Earth 2150. Спасибо, родные.



Thandor

Жанр 3D RTS

Разработчик
Innonics www.innonics.de

Издатель
JoWood www.jowood.com

Сайт игры
www.thandor.com

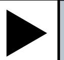
Дата выхода
4-й квартал 2000 г.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 233, 64+ Мбайта ОЗУ, SVGA (8 Мбайт, 3D-ускорение обязательно!).

Объем файла
102 Мбайта

Суть
Неожиданно приятный представитель совершенно обморочного 3D RTS-жанра. Рецепты успеха, как мы не раз говорили, просты: элементарное управление, приличная графика, лицо попроще. И потянутся люди, и .EXE напишет несколько благосклонных строчек.

См. игру на нашем диске!




Родовое проклятие

Сказать, что демо-версия Star Trek: Voyager® — Elite Force™ вызвала не самые приятные эмоции (почти цитируя Терри Пратчетта), значит, упустить замечательную возможность использовать слово "разочаровала". Какие-то смутные надежды, навеянные ураганным Soldier of Fortune, туманили разум...

Михаил СУДАКОВ

Оказалось, напрасно: лицензия Star Trek — это что-то вроде тысячелетнего родового проклятия. Даже самые именитые разработчики, избравшие эту кривую дорожку, по пути теряют весь свой опыт, талант и умение делать игры. The Journeyman Project превращается в Hidden Evil, а Heretic и SoF — в Elite Force. Последний пример из самых ярких: Raven умудрилась накрепко забыть все, чему научилась за последние пять лет. Мы ожидали от EF красивых уровней и сносящего крышу геймплея, а получили, образно выражаясь, лицензией по морде.

Четыре комнаты

Начнем с очевидного. Внутренности космических кораблей (как Enterprise, так и Voyager, героя нашего рассказа) никогда не отличались изысканностью и красотой. Технологичность — да, свой собственный, так любимый поклонниками стиль — непременно. Но ничего сверх того. Тем не менее, большая часть игры происходит именно здесь, в четырех (простите, четырехсот четырех) стенах.

Поначалу главный герой игры (или героиня, выбор ваш), лейтенант Манро, занимается спасением сослуживцев, по глупости попавших в плен к кибернетическим Боргам. Антураж бьет наповал: всевозможные светящиеся панельки, лампочки, кнопки и другая черно-серо-зеленая атрибутика. Преобладают узкие проходы и крысиные лазы, в которые не сразу и втиснешься, а каждый следующий экран столь мизерно отличается от предыдущего, что, загрузив однажды сохраненную игру, первым делом думаешь: "Где я?".

Часть вторая, путешествие по кораблю с ремонтно-восстановительной миссией, отличается отсутствием каких бы то ни было action-элементов. То есть вообще. Элементарно, Соломин! — одна, другая, третья нажатая кнопка, и дело в шляпе. Уровень просто блещет оригинальными находками, как то: две одинаковые двери, одна их которых (полезная) не открывается, тогда как вторая (бесполезная) — к вашим услугам, не к месту расставленные силовые поля или все те же крысиные норки. Удивительный образчик архитектурного примитивизма.

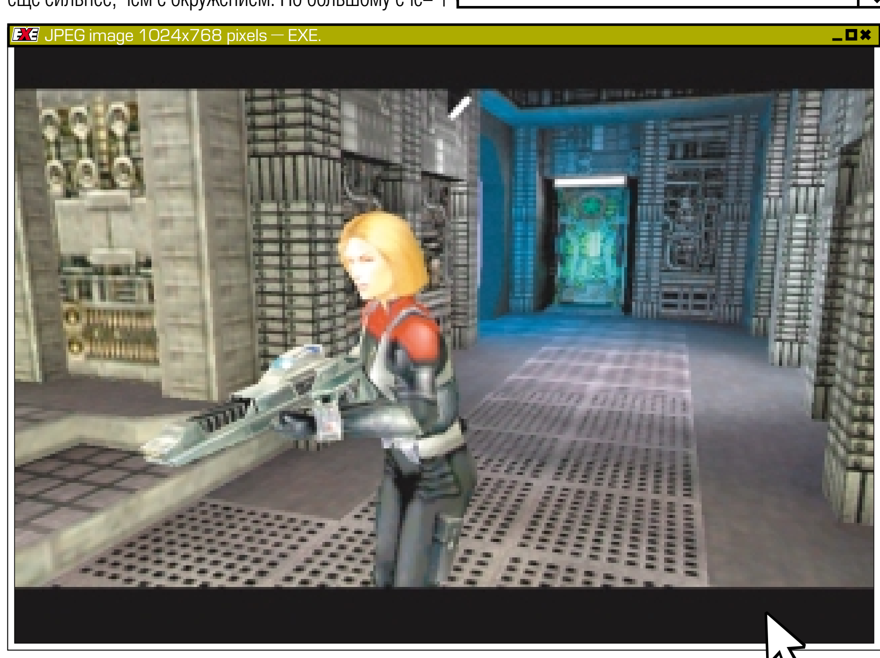
Bang-bang

С оружием в Raven напортачили еще сильнее, чем с окружением. По большому сче-

> **Начните чтение с этой заметки!**
>
> Новые приключения "Старого трека", теперь от Raven Software в оболочке FPS. Налицо "синдром Daikatana" — люди показывают нам крайне неудачные кадры будущей игры и наивно надеются, что все останутся довольны. Как бы не так. Скучнейшие серые уровни в стиле "техно" бьют по глазам, а задания "поди туда, нажми это" лупят по мозгам. Тупые напарники не способны понять, как уничтожается единственный вид врага, а показанный кусочек сюжета переполнен клише и банальностями.
>
> По большому счету, прохождение тренировочных миссий представляется куда как более интересным занятием, чем пробежка по самой игре (кстати, ужасно короткая). Страннее всего то, что выложенные то тут, то там скриншоты из полной версии показывают совершенно другую картину. Как минимум, в области уровней, которые выглядят вполне себе ничего. Есть слабенькая надежда, что Raven по ошибке положила в это демо все то, что по вполне понятным причинам не попало в релиз. Но надежда, как известно, — удел слабых...



EXE JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



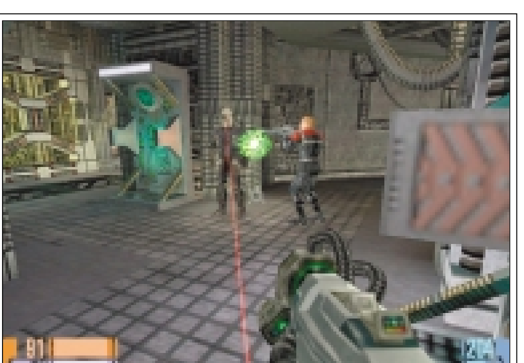
Как и было сказано, модели выглядят вполне прилично.






ту, из четырех доступных его видов в демо–версии (мультиплейер не трогаем, верно?) полезен лишь фазер (для разрушения источников питания и стенной росписи), да I–Mod — единственное, что способно убить Борга. Совершенно идиотская ситуация: полностью израсходовав энергию I–Mod и использовав все подзаряжатели на уровне, вы уже не сможете никого убить. То есть фазером, конечно, помахать не возбраняется, но с эффектом, равным нулю, — киборгов мгновенно окружает зеленое защитное поле, что не мешает, к слову, вашему единственному напарнику палить из бесполезной "единички" (или "двойки") почем зря. Этот факт, заметим, однозначно характеризует искусственный интеллект игры.

В рекламных строчках, следующих за нажатием кнопки "Quit Game", недвусмысленно намекают на слаженные действия элитных сил под названием Hazard Team, на службе в которых вы и состоите. Белым по черному: "...это стало возможным благодаря новой системе AI". "Ха–ха–ха" три раза. С такими напарничками долго не продержишься. Вместо того чтобы держать дистанцию, они стоят как вкопанные. За наличием боезапаса не следят. Да–да, и Боргов пытаются поджарить фазером, это уже проходили. Quake 3 никогда не славился хорошими ботами, так что, боюсь, новые приключения Hazard Team еще впереди: сейчас их тупость сдерживается лишь ограничениями демо–версии.



Тупость AI в своем максимальном проявлении — вплотную, не из I-Mod'а, да по Боргу.

Эти ребята нападают стаей.

И в тот же огород: берусь утверждать, что в полной версии напарники так и не научатся в нужный момент использовать второй режим стрельбы. Кишка тонка.

О приятном

Анимация персонажей традиционно неплоха. Внешний вид — и того лучше. На женщин смотришь без содрогания, а с мужичками не страшно здороваться за руку. Экипаж "Вояджера" подтянут, спортивен и преисполнен внутреннего достоинства. Налицо синхронизация движения губ с речью, что в сочетании с хорошо поставленными голосами производит некоторый приятный movie–эффект.

Есть и два откровенно комичных момента. В первом главный герой, вместо того чтобы разобраться с неработающей панелью, стреляет в нее из какой–то пушки. А на укоры коллег и главного командования недоуменно пожимает плечами: "Откуда я знал, что она взорвется?".

Второй же вызвал стойкие ассоциации с одной из серий Beavis & Butt–Head: "Открыть огонь из фазеров! Запустить фотонные торпеды!" — "Есть, капитан! Ракеты пущены, капитан!" Для получасового истеричного смеха не хватает лишь фирменного: "И все такое...". Несчастный Star Trek уже давно превратился в пародию на самоё себя, но замечать этого упорно не желает, отсылая жаждущих комедии зрителей прямиком на MTV.

> **Мы ожидали от Elite Force красивых уровней и сносящего крышу геймплея, а получили, образно выражаясь, лицензией по морде.**

Взыскание

Как бы то ни было, главный вопрос остается открытым. Какой дуралей санкционировал выпуск этой демо–версии? Ничего из того, что обещано в релизе, толком не показано. Мы не видим разнообразных однопользовательских уровней. Никак не можем понять, что вот ЭТО — и есть "новейший AI". Сюжет в данном контексте выглядит форменной шуткой, а перспектива побыть в шкуре ремонтной бригады пугает до смерти уже сейчас.

Мнения об игре

"Сочетание таланта Raven Software с мощью движка Quake III: Arena не оставляет для Elite Force никаких шансов оказаться плохой игрой", — заблуждается Роберт "Апач" Говарт (Robert "Apache" Howarth) с сайта Voodoo Extreme (www.voodooextreme.com).

"Хотя в этой демо–версии есть к чему придраться, это еще не означает, что я не получил от нее массу удовольствия", — умозаключает некто The Grape, сайт 3DActionPlanet (www.3dactionplanet.com), предупреждая при этом, что: "Обычному игроку со средним качеством связи она покажется недостаточно хорошей для своих 115–ти мегабайт".

Игра с ботами? Проверили, остались недовольны. Куча "потрясающих видеовставок"? Банальный примитив. Девять видов оружия? Они придумают еще немного Боргов. Блеклый, по–стартрековски запутанный интерфейс начинает раздражать спустя несколько секунд пребывания в меню, и вообще — к черту все, пропади пропадом, умри в муках, старый трек, звездные войны все равно лучше, хочу Star Wars: Old Big One... Простите.

Игра из шкуры вон лезет, чтобы никому не понравиться. И ей это, надо сказать, удается преотлично. Хотя, если судить по скриншотам полной версии, все выглядит не так уж и мрачно. Но если до релиза ничего не изменится — задавим с превеликой радостью.



Star Trek: Voyager® – Elite Force™

Жанр FPS

Разработчик
Raven Software www.ravensoft.com

Издатель
Activision www.activision.com

Сайт игры
www.ravensoft.com/eliteforce

Дата выхода
3–й квартал 2000 г.

Системные требования
Windows 95/98/NT 4.0 SP5/2000, Pentium 233 (рек. Pentium II 500), 64 Мбайта ОЗУ, OpenGl–совместимый 3D–ускоритель (4 Мбайта, рек. 16 Мбайт).

Объем файла
115,2 Мбайта

Суть
Star Trek на движке Quake 3.

Особенности
Примитивная архитектура уровней и пародийный сюжет соперничают с серенькой графикой и слабоумным AI в стремлении похоронить Elite Force заживо. Впрочем, имеется презабавная возможность изучить второй режим стрельбы из фазера и почти спокойно побродить по внутренностям Voyager. Фанатам Star Trek должно понравиться — ведь это первая и пока единственная игра во вселенной Voyager.


См. игру на нашем диске!






POSLEDNY VZGLYAD

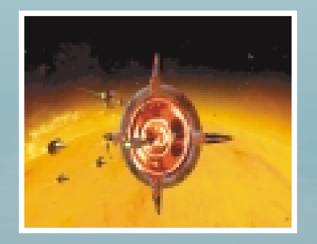


Diablo II Multiplayer



Не путайте Diablo II с Diablo II Multiplayer! Последнее — кайф в квадрате. То есть в кубе — если играете на работе. Дома это кайф в квартире, а в случае инсталляции Diablo II на ноутбук... Значит, вы очень богатый игрок в Diablo II. Обязательно попробуйте многопользовательский режим вместе с друзьями где-нибудь на Ибице, в знаменитом Кафе-Дель-Мар. Слева и справа расслабляются ценители гербариев со всей Европы, а в центре вы — с Diablo II. Тоже наркотик.

стр. 96 ▶

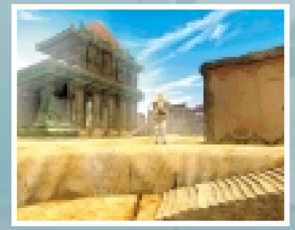


BANG! Gunship Elite

стр.92 ▶

Empire of the Ants

стр.88 ▶



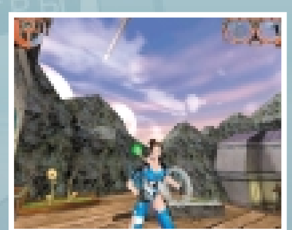
"Одиссея"

стр.82 ▶



Terminus

стр.104 ▶



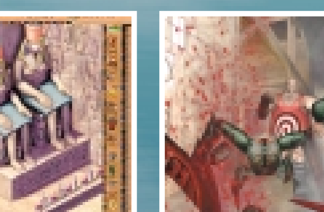
Heavy Metal™: F.A.K.K.²

стр.85 ▶

Grand Prix III by Geoff Crammond

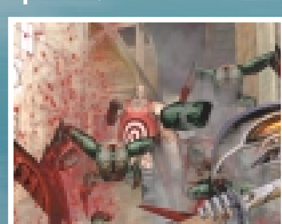
Самый красивый, умный, добрый симулятор соревнований "Формулы-1" на свете. Смиритесь. Конкуренции нет и не будет.

стр.78 ▶



Cleopatra: Queen of the Nile

стр.94 ▶



KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

стр.107 ▶



Arcatera: The Dark Brotherhood

стр.110 ▶



Destination: ■ Grand Prix III by Geoff Crammond

Комильфо

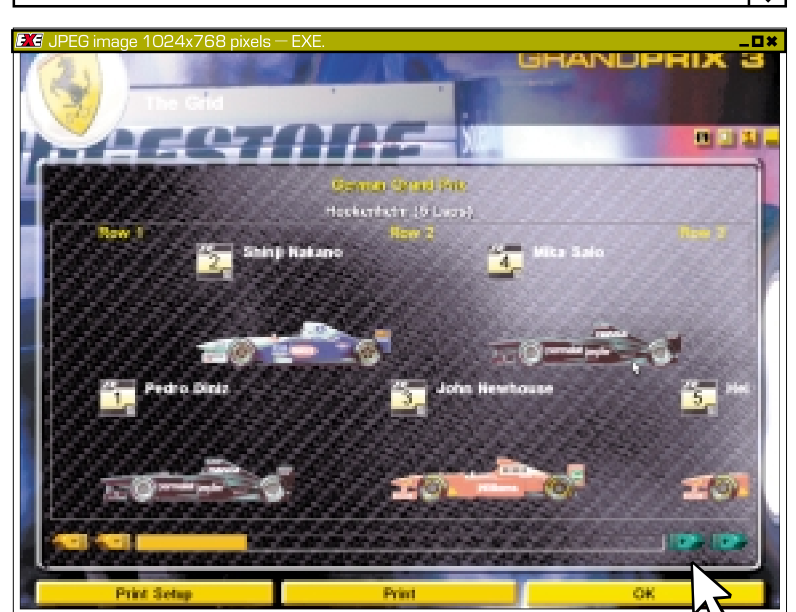
Постараюсь уложить рецензию на Grand Prix III от мистера Джеффа Крэммонда (Geoff Crammond) и команды MicroProse в одно предложение. Скажете, невозможно? Читайте по слогам: “Это самый лучший симулятор Formula 1, когда-либо созданный человеком”. Все остальное — эмоции. О них и поговорим.

Начните чтение с этой заметки!

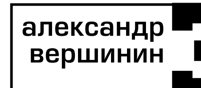
Продукт жизнедеятельности перфекциониста Крэммонда. Пять лет усовершенствований уже готовой GPII! Остается только задумчиво выискивать мелкие огрехи в идеальном полотне и с гордостью демонстрировать их публике: смотрите, там пиксель неправильного цвета! Графика, звук, физика, AI без нареканий. Вообще. Возьмите Grand Prix II, добавьте многопользовательский режим игры (раз!), динамически изменяющуюся погоду (два!), поддержку 3D-ускорителей (три!) — и вы получите примерное представление о том, чем мог бы быть GPIII, если бы разработчики не угрохали пять лет своей жизни на вылизывание физической модели. Grand Prix III — это живая легенда. Настоятельно советуем поучаствовать.



JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Распечатать картинку? Всю сетку? Пожалуйста.


александр вершинин

Эмоциональная окраска соревнований мешает настоящему гонщику, но совершенно необходима для игрока. Профессионал молча отмотает свои круги и останется доволен стабильностью, признаком мастерства. Азартный пользователь наверняка захочет устроить на трассе ад — вроде безумства, учиненного объединенными силами пилотов и метеорологов во время последнего Гран-при Германии, в Хоккенхайме. Немного дождика с одной стороны, солнышко с другой — и вот вам целая череда феерических по своей зрелищности столкновений в течение нескольких жалких минут! А Физикелла раздавил старшую Шумаку. А Барикелло стартовал восемнадцатым и выиграл гонку. Боже, храни его величество Случай!

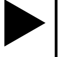
Само совершенство

Grand Prix III с легкостью воспроизведет невероятный этап German GP 2000, включая ситуацию с неравномерным смачиванием асфальта и таранными повадками Физикеллы. Прелесть проекта GPIII в его способности удовлетворить требованиям и игрока, и гонщика (девочки налево, мальчики направо): быть интересным, убедительным, честным, захватывающим, гипнотизирующим и гибким для пилота любой квалификации.

Реализм. Творение Джеффа Крэммонда нельзя назвать “игрой”, только “симулятором” — оно беспощадно требовательно к сидящему за рулем виртуального болида. Физическая модель, фундамент проекта, незыблема, как монолит. Какой бы уровень сложности вы ни поставили, “Формула” будет вести себя по-настоящему, бескомпромиссно. Ошибки не прощаются. Лихачество тоже.

Даже на сухой трассе дикая мощность двигателя ощущается в полном объеме. Переборщите с газом на высоких оборотах первой или второй передачи — тут же почувствуете, что задняя часть болида, вместе с антикрылом и парой колес, пытается запрыгнуть к вам на плечи или просто обо-






stop





▲ **Мечта для механиков среди нас. А вы еще не залезали в яму — проверить состояние машины!**

гнать собственный передок. Только представьте себе: плавный, тягучий позыв в спин на скорости около ста километров в час из-за грубого обращения с педалью акселератора! Фантастика.

Тормоза, в кои-то веки, исполняют свою функцию добросовестно. Даже слишком. Некоторые герои виртуальной "Формулы" отмечают удивительный способ выравнивать уже решившую загулять машину резким, коротким ударом по тормозам. Мы же, по старинке, пытаемся компенсировать спины газом и баранкой. Кстати, тяжелая задачка сама по себе.

Получивший все возможные в ньютоновской физике степени свободы, болид GPIII способен вытворять сумасшедшие штучки. Непередаваемое ощущение, бесконечная атмосфера. Через несколько секунд после старта вы оказываетесь там, внутри тесной кабинки пилота! Руль вступил в затяжной поединок с вашими руками. Украшенный антикрылом нос болида мелко подрагивает на мельчайших неровностях трассы, в настойчивых попытках оторваться от земли при каждом удобном случае — все-таки электронный спидометр показывает три сотни километров в час. При вылете на отбойник чувствуется мимолетный отрыв резины. Такое вы наверняка видели много раз на стил-врезках репортажей с чемпионатов F1. Теперь ощутите на собственной шкуре. Приятно?

Не до конца. Глаза округляются по полной программе лишь во время первого спина, первого отрыва и первого кувырка. Три раза, помяните мое слово. Когда трибуны, бортик и трасса внезапно начинают наперегонки сновать по всем четырем углам экрана, испуганный мозг пытается нырнуть в кому. Перевертыш! Спин, естественно, лучше всего выгорает на мокрой трассе. Боковой удар, неосторожный взрыв акселератора, неудачная траектория входа в поворот... Мир размазывается, будто вас накрыли колпаком из мутного полупрозрачного стекла. Болид самозабвенно вращается в царственных вихрях мельчайшей водяной пыли, пока, наконец, не вылетает на обочину. Грубое гравийное покрытие резкими ударами вырывает руль из измученных пальцев, мелкий щебень летит прямо в лицо. Глаза — как два добрых английских блюдца. В голове убеждение: Крэммонд — обыкновенный гений.

Грубое гравийное покрытие резкими ударами вырывает руль из измученных пальцев, мелкий щебень летит прямо в лицо. Глаза – как два добрых английских блюдца. В голове убеждение: Крэммонд – обыкновенный гений.

А Крэммонд думал далеко

Симулятор по имени GPIII почти идеален. В нем нет ни единой лишней детали, многие вещи принесены в жертву всеобъемлющей функциональности. Скромный дизайн меню, отсутствие модных графических спецэффектов. Зато сколько мельчайших, глубоко фетишистских решений! Бездна. Это рай для помешанного на "Формуле-1".

Документируется буквально все. Если вы не можете "спастись" на диск, предложат немедленно распечатать. Бюрократия со знаком



Grand Prix III by Geoff Crammond

ЖАНР Матерый симулятор соревнований "Формулы-1"

Разработчик
MicroProse www.microprose.com

Издатель
Hasbro Interactive www.hasbrointeractive.com

Сайт игры
www.grandprixgames.com

ИНТЕРЕСНОСТЬ

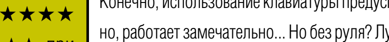


5

Сложность высокая
Графика ★★★★★
Сюжет ★★★ (традиционно)
Музыка ★★★
Звук ★★★★★
Управление ★★★★ (★★★★★ при работающем руле)

СУТЬ Самый красивый, умный, добрый симулятор соревнований "Формулы-1" на свете. Смиритесь. Конкуренции нет и не будет.

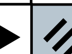
Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 233 (рек. Pentium III 500), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), SVGA (2 Мбайта, рек. Direct3D-ускоритель с 16 Мбайтами), 8x CD-ROM, DirectX 7.



Дополнительная информация
Конечно, использование клавиатуры предусмотрено, работает замечательно... Но без руля? Лучше не пытайтесь — сразу сходите в магазин. Тем более что рули нынче шокирующе дешевы.





















Двумерная рисованная карта трассы вращается. Красиво, но зачем?

“плюс” дошла до того, чтобы высокохудожественно распечатывать позиции участников очередного Гран-при перед стартом! Вывешивайте на стене и гордитесь. Данные любого заезда могут быть скормлены в сложнейшую систему телеметрии — по сути, это симулятор в симуляторе. Чувствуете себя достойным волшебников команды “Феррари”? Милости просим к операционному столу, какую из трех степеней сложности, близости к железу вы предпочтете? Способны ли справиться с самым “низким” уровнем, с гоночным ассемблером? Испытайте себя.

Динамически изменяющаяся погода. Очередное чудо Grand Prix III. Перед началом каждого заезда вам сообщают прогнозы метеорологов на ближайшие два часа: три степени интенсивности дождя, вероятность каждой из них на каждые десять-двадцать минут реального времени. Вы где-нибудь видели такую красоту? Произведение искусства!

Мокрый асфальт вообще единогласно признан достойным отдельного приза шедевром. В неровностях покрытия скапливаются лужи, отражающие туманное великолепие окрестных пейзажей. Во время сильного дождя вода не успевает уходить к обочинам, как это и случается на самом деле. Вы с ревом проноситесь по тонкому слою беспокойной воды, испещренному паутиной частых капель. Стоит стихии утихнуть, как асфальт начинает полегоньку, местами, подсыхать. На наиболее интенсивно используемых участках образуется характерная сухая полоса. Блестяще, неподражаемо! Стоит ли говорить о том, как близко к сердцу воспринимает подобные фокусы природы резина вашего болида? Бойтесь педали газа, как налоговой полиции, обращайтесь с ней так же нежно, как с единственной и ненаглядной. И думайте, крепко думайте над стратегией пит-стопов.

Бойтесь педали газа, как налоговой полиции, обращайтесь с ней так же нежно, как с единственной и ненаглядной. И думайте, крепко думайте над стратегией пит-стопов.

В поисках недостатков

Если продолжать “рецензировать” GPIII в том же духе, никто не поверит, что это реально существующий программный продукт. Кое-какие претензии к господину Крэммонду у нас все-таки есть, хотя они и не значительны на фоне грандиозности общей картины.

Мы только что обстоятельно говорили о физике, причем на восторженных обертонах. Обкатанная уже на двух Grand Prix, физическая модель в самом деле удивительно чиста. Кроме вышеописанного странного бага с торможением, гоночные специалисты .EXE подметили еще одну интересную аномалию. А именно: ваш болид удивительно легко взмывает в воздух, делает могучий прыжок при боковом столкновении, притирании к машине соперника даже на минимальной скорости. Непорядок!

Зато графика и звук безукоризненны. На слабенькой по нынешним стандартам P500 + Voodoo 3, GPIII выдает 25 кадров в разрешении 800x600 и 23 в 1024x768! Причем с достойным восхищения упорством, невзирая на количество болидов, маячащих, совершающих маневры, врезающихся и рассыпающихся на мелкие кусочки прямо перед вашим носом. Ни единой запинки: программа сама тестирует возможности вашего компьютера и подгоняет детализацию автоматически. Заметьте, 25 кадров были сделаны на полном наборе графических изысков, без купюр.

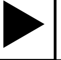
Звук. Бесспорно лучший из всех доселе реализованных. Подборка спецэффектов богата, на каждый случай, столкновение, поломку, припасен соответствующий убедительный аудиоряд. Хруст кузова въезжающего в вас сзади соперника невозможно ни с чем спутать — тем более когда кузов верного болида обиженно дергается, а голова пилота (по совместительству камера) резко уходит назад, к подголовнику и дуге безопасности.

Знатоки правил подметили огрехи в конфликтных ситуациях, когда игроку выписывается чер-



Старт с Шумахером в Монако. Текстуры аутентичные.







ный флаг. Вместо положенного десятисекундного отдыха в питах, вы лишь на короткое время подвергаетесь безболезненной процедуре отлучения от педали акселератора, ставится ограничение скорости. Ну а в критических ситуациях GPIII явно не хватает притормаживающей и строящей гонщиков pace car. В остальном приличия соблюдены, FIA довольна.

Зато бастуют хозяева рулей с обратной связью. Дитя Джеффа Крэммонда почему-то оказалось не готовым к сотрудничеству даже с золотым ребенком девелоперского мира, обласканным вниманием большого папы MS Sidewinder FF Wheel. Grand Prix III поначалу даже не поняла, что это за круглая штука с педалями и кнопками. Помог лишь неофициальный патч, искусственно инсталлирующий руль в обход стандартных процедур. Удобные "ушки" под рулем, специально предназначенные для переключения передач, так и не заработали. Странно, очень странно, Джефф.

Интеллектуальные радости

У безапелляционной симуляции гонок "Формулы-1" от Крэммонда и компании остался один шанс стать хотя бы немного игрой. Бремя ответственности ложится на обычно хрупкие плечи искусственного интеллекта, AI, у которого и так много забот. Одна из них, интересующая нас в особенности, — делать соревнования интересными. А значит, неожиданными, непредсказуемыми, вводить элемент случайности и изображать это, по возможности, зрелищно.

AI справляется на твердую "пятерню". Или два больших пальца вверх (затем, медленно, вниз) — так сказали бы древние римляне. Способность компьютерных пилотов допускать ошибки, промахиваться в расчетах при обгоне или входе в поворот выдвигает счастливого обладателя алгоритмов, Grand Prix III, в ряд наиболее увлекательных симуляторов года. Они не боги, хотя и придерживаются всегда оптимальной линии на трассе. Стоит неожиданно тормознуть, как вы получаете полный набор удовольствий от не успевшего среагировать гонщика позади вас. "Железные" ребята смело притирают друг друга, выбивают с трассы, отправляются в грандиозные туры по обочинам. Свалка на старте обязательна. Вылет на редких, но злых поворотах того же Хоккенхайма гарантируется. Вокруг призрачным дождем оседают осколки кузовов, вперевалку, совершенно самостоятельно путешествует резина, пролетают любящие повеселиться антикрылья. Пока технический персонал яростно налегает на желтые флаги, болиды пытаются играть в "царя горы", собираются в пирамидки, чтобы затем разлететься по углам и быть отбуксированными подальше от греха.

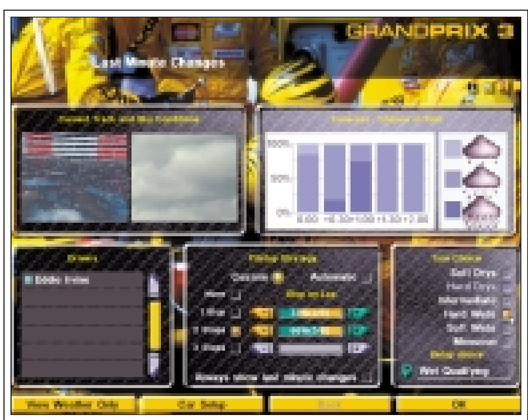
Уровень сложности, как мы уже говорили, не упрощает физику болида. Зато надевает намордник на некоторых, особо усердных компьютерных пилотов (и спускает с короткого поводка метеорологический взвод). Иногда ощущается, что на прямых они не набирают максимальную скорость, начинают тормозить слишком рано перед поворотом. Тем не менее, водят отменно. Сделать их рекомендуется на старте — потом шалить не позволят. На уровне сложности Ace искусственный интеллект практически непобедим: для хорошего результата вам придется посадить за компьютер Шумакустаршего, а отлаживать машину для гонки поручить шефу механиков конюшни "Феррари". И молиться, чтобы генератор случайных событий ниспослал вашим соперникам многочисленные взрывы двигателей, проколы резины и проблемы с коробкой. Иначе не выжить.

P.S. Ах, все-таки не удержусь! Болид неадекватно реагирует на жесткие соприкосновения с барьерами. То есть старается вообще не реагировать. Воткнуться в ограждение на скорости около сотни километров и не получить повреждений? Нонсенс.



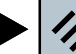
Обратите внимание на безукоризненные текстуры болидов. Высшее качество.

На уровне сложности Ace искусственный интеллект практически непобедим: для хорошего результата вам придется посадить за компьютер Шумакустаршего, а отлаживать машину для гонки поручить шефу механиков конюшни "Феррари".



А вот и долгожданный дождь. Вы уверены, что ничего не хотите пересмотреть перед стартом? Пит-стоп-стратегию, например?









■ "Одиссея"

Одиссей не вернется домой

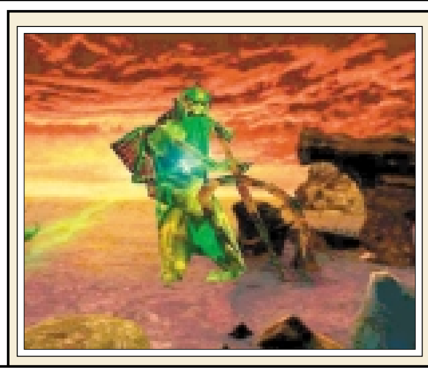
Мы знаем прекрасно, что на старости лет Cryo Interactive окончательно ударилась в непонятую гениальность. Впрочем, в большие энциклопедические игрокорабли Atlantys или Aztec при всей их религиозно-философской насыщенности можно было играть и даже получать от данного нехитрого процесса некоторое удовольствие (как все-таки трудно избежать предательской уверенности, что эти эстетически напоенные и исторически достоверные полотна нацелены исключительно на нашу изысканную эрудицию). Хотя, уверяю вас, это получалось ненароком.

маша ариманова

Из-за этого кошмарного изъяна безупречные с позиций непонятой гениальности игры Cryo потихоньку продавались, что было воспринято данными европейскими творцами элитарных произведений для узкого круга посвященных как личное оскорбление. Думается, окончательно их добил гениальный "Фауст", потенциальная (увы!) коммерческая ценность которого оказалась серьезным недостатком. Орудие возмездия было разработано в кратчайшие сроки: серия Cryo Legends, массированное наступление на царство классических сюжетов, одна только патриархальность которых наверняка должна была отпугнуть любого блудного квестозубра, коварно вознамерившегося ПРИОБРЕСТИ чистый продукт с этикеткой Cryo Interactive для своих мерзких игровых нужд.

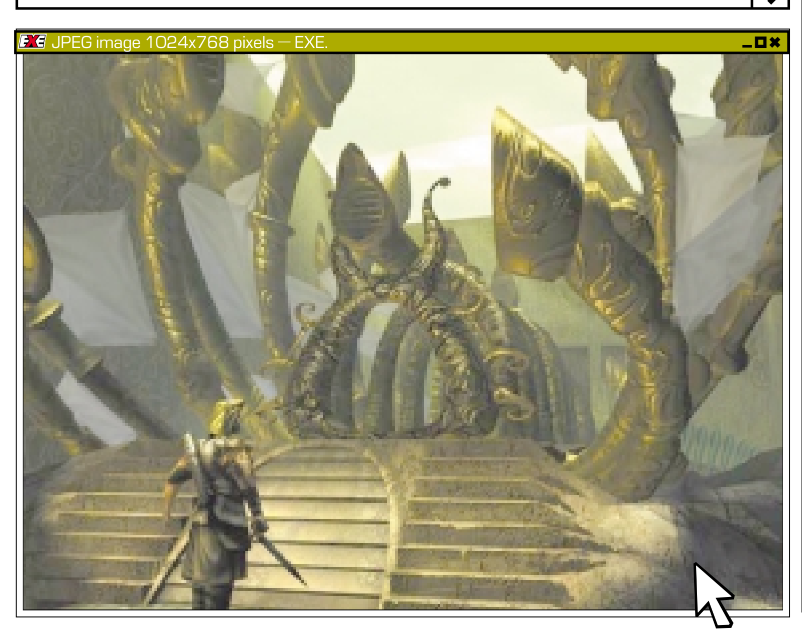
Открыла представление "Машина времени", разработанная собственноручно, достаточно пустое произведение, встреченное тем не менее вполне приветливо. Страшная же "Помпея", которая, как известно, "море юмора в городе, которому через несколько дней суждено навсегда исчезнуть с лица земли", в наказание за "Фауста" была поручена бедной Arxel Tribe. Фантазии на тему короля Артура и Казановы — в планах. Но сейчас нам придется столкнуться лицом к лицу с "Одиссеей" от In Utero, промежуточным звеном, где основополагающие принципы Cryo Legends выступили ужасающе четко. (К слову, почтенному "Нивалу", похоже, придется испить чашу до дна и локализовать всю ли-

Начните чтение с этой заметки!



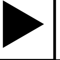
Первая на моей памяти откровенная халтура в исполнении Cryo Interactive. Совершенно несерьезное творение, "Одиссея" заслуживает внимания разве что как иллюстрированный путеводитель по греческим мифам. Точнее, по обывательским представлениям о них. Ну, согласно которым у храма Эола должны всегда осыпаться лепестки сирени...

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



А это фрагмент огромной скульптурной композиции с общим уклоном в древнегреческую абстракцию.





нейку европейских безумств. Рада заметить, что пока хоть переводы отличные.)

▲ **Обратите внимание на такелаж: модный парус из мешковины непринужденно прихвачен к рее крупными размашистыми стежками. Конечно, так и плавали.**

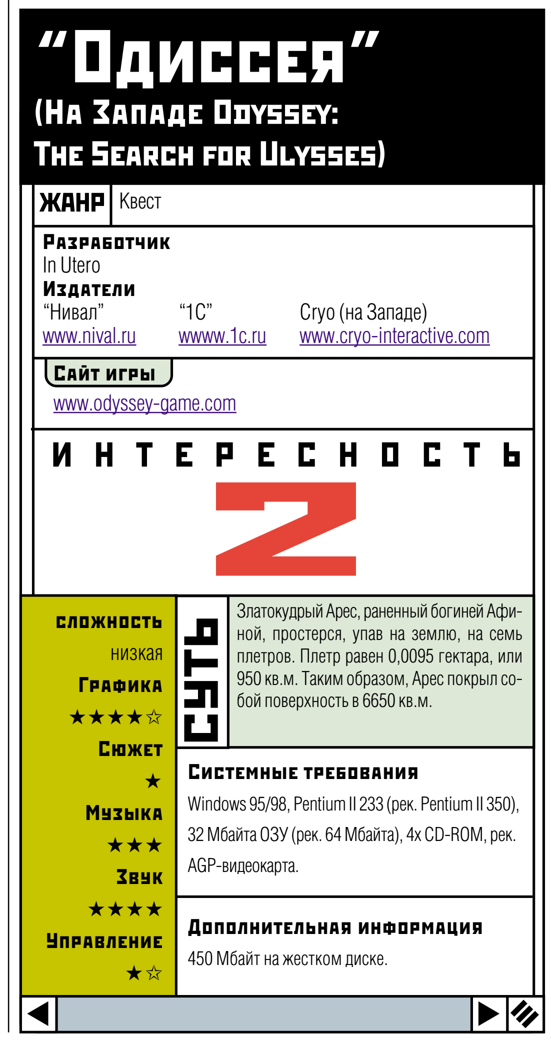
Ах, Апполон...

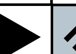
Если вы еще не в курсе, то все Cryo Legends будут изваяны из мраморных глыб при помощи одного и того же инструмента: движка под названием Cryogen, успешно примененного в “Машине времени”. Он сочетает технику плавного панорамирования статичных пейзажей классических квестов-от-Cryo с новомодными трехмерными персонажами, причем с катастрофическими результатами. Говорят, что божественный кузнец Гефест возвел каждому из своих соседей по золотому дворцу с блестящими портиками, медными порогами, прекрасными опочивальнями и обитыми серебряными гвоздями креслами со скамеечками для ног. Может, так оно и было, но никому неизвестно, насколько комфортно было богам в таких малоуютных кондоминимумах.

Широкоэкранное, горизонтально подвижное видение заката над морем, черные на огненном фоне корабль на берегу и фигурка раба с тюком на плече разговаривают с нами на языке Гомера, играют на форминге, и музы в пламени тонущего солнца поют еще более прекрасными голосами песнь дальних странствий. Эритий, друг детства Одиссея/Улисса и наш главный герой, смотрится несколько экстравагантно, но в целом лихо: картонные доспехи, большие ясные глаза и угловатая борода напоминают если не греческую живопись, то стилизованные под нее образы современных диснеевских мультфильмов. Красочные персонажи, от распоследнего раба во дворце Лестригония до Сизифа с Прометеем, безбоязненно красуются перед камерами, выдерживая не слишком придирчивую проверку.

Эритий, друг детства Одиссея и наш главный герой, смотрится несколько экстравагантно, но в целом лихо: картонные доспехи, большие ясные глаза и угловатая борода...

Набор визуальных аттракционов в мудреных странствиях Эрития выше разумения, похвал, а также критики: военный лагерь ахейцев на развалинах Трои с останками соответствующей коняги, лепестки сирени на мраморных ступенях храма Эола, прозрачные фестоны острова Калипсо, неприветливые берега Стикса и открыточные виды подземного царства, гора с прикованным расхитителем огня... А катастрофичность, как всегда, в том, что панорамные задники глубоко и истово презирают ползающих по их прекрасному челу тараканообразных (в очень уж небесных ракурсах) персонажей, а те, в свою очередь, платят горам, развалинам, храмам и даже реке Стикс взаимностью. Даже боги не знают, чем кончится следующий шаг Эрития: откатом назад или конвульсивным разворотом. Герой натурально пробуксовывает перед вожделенной дверью или лестницей, а также может заблудиться в недрах прямой колоннады. Вот так-то, боги: подхватить амфору с вином или лязгнуть мечом по шлему супостата для Эрития не легче, чем для Улисса — вернуться домой. В общем, в греческом зале без перемен: красиво, но крайне нефункционально. А пива не подают...



Скульптура номер 158 “Афродита и Гермес”, или “Повозку влекут Эрот и Психея”

Да, между прочим, Эритий ищет Одиссея. Ищет бестолково, не обладая ни хитроумием, ни бойцовскими талантами, ни властью, ни расположением богов, — словом, непонятно, что маленький Одиссей нашел в таком остолопе. Такой, значит, “друг детства”, что задаешься вопросом: “А не от его ли поисков Улисс так далеко и надежно затаился?” Врать он не умеет, только мямлит бестолково или начинает вешать на уши ахейцам такой зеленый виноград (или как они там, на развалинах Трои, говорили...), что не обманул бы и не славящегося интеллектом циклопа. Впрочем, говорит Эритий правду или врет, особого значения не имеет. Все равно он с достойным восторга идиотизмом влипает во всевозможные сомнительные ситуации, верит первому встречному, ляпнувшему, что Одиссей до сих пор в Трое, а может быть, даже еще и не выбрался из троянского коня; с бараньей услужливостью идет на полночную встречу, назначенную неизвестную кем, сертифицировано получает там по голове, ничуть не удивляется, обнаружив на своем собственном пострадавшем теле трезубец, орудие преступления, за что и будет схвачен местным военачальником и, не сумев отовраться, живо окажется в кутузке со связанными за спиной руками.

Если установить на теле “Одиссеи” лично мной изобретенный и запатентованный кардиографический сенсор-пазлометр, то результаты будут получены, мягко говоря, удручающие. Развитие сюжета — нуль (сюжетная извилина здесь одна, да и то прямая, по-неандертальски линейная), уровень головоломок — все тот же тривиальный нуль, и так далее, по всем внутриквестовым параметрам, включая диалоги.

Ну в самом деле, разве кого-то в наше время может озадачить суровая необходимость перетереть веревку о выступающий из стены крюк или поставит в тупик булыжник, упавший на голову одного отдельно взятого странника? А верхом хитроумия здесь считаются головоломка с камнями Эола (вставить в арку все элементы мозаики, имеющие в названии слово “ветер”... как вы думаете, трудно отличить их от не имеющих? К примеру, “Западный ветер” и “Воды реки Стикс”?) и задачка с отрезанной головой Медузы Горгоны, каковую требуется поместить на одну из двух чаш рычажных весов. Ну и так далее, пройдемся по всей мифологии: вот здесь Эритий-воин, швыряющийся булыжником в тощего орла, клюющего печень Прометея; здесь — Эритий-пионер, помогающий Сизифу закатить каменюку на гору; а вот здесь — Эритий-гаишник, подзывающий таксиста Харона посвистыванием в дудочку. Или вот мой любимый Эритий-свинья, получивший свое от Калипсо.



Самая классическая архитектура из всех известных. Любуйтесь, впитывайте.

Да, между прочим, Эритий ищет Одиссея. Ищет бестолково, не обладая ни хитроумием, ни бойцовскими талантами, ни властью, ни расположением богов, — словом, непонятно, что маленький Одиссей нашел в таком остолопе.

Даже с подобным примитивизмом хватает вопиющих несуразностей. Эритий-полководец, нацепивший хитон и золоченый шлем, без труда опознается стражей у ворот, после чего сдается без боя. В то же время Эритий-конвоир, в вышеупомянутых шлеме и хитоне, но еще и с подозрительным сокамерником под мышкой, пропускается беспрепятственно. Хотя, вообще-то, разница между ними небольшая. Меч за спиной героя, конечно, не жезл-кадуцей, открывающий все пути и затворы на земле и в мире мертвых, но все-таки хотелось бы, чтобы Эритий-красавец не только картинно извлекал оружие из ножен. Максимум, на что он способен в так называемых “сражениях”, — это отбиться от пары бродячих собак или одного троянского партизана (не спрашивайте, пожалуйста).

Может, Cryo Interactive перешла на издание детских общеобразовательных игр? Это по крайней мере объяснило бы отсутствие сюжета, сложности и игрового интереса, глупость попытки сплавить в одну историю весь мир греческих мифов и самонадеянность стремления привязать ее к двадцати четырем великим песням бедного слепого старичка Гомера. Создатели мифов, как известно, воспринимали окружающий мир как нечто дисгармоничное, ужасное, страшное, что определяется словом “тератоморфизм”.

Вердикт богов: “Одиссея” — первый тератоморфный квест на этой земле.

Мнения об игре

“Как подсказывает название, “Одиссея” вдохновляется перипетиями Улисса, изложенными Гомером в его античном произведении. Декорации созданы с использованием научных разработок и вдохновлены пейзажами Греции, Крита и средиземноморского побережья, а головоломки — как это часто встречается у Cryo — великолепны. Как, например, избавиться от циклопа, который пожирает всех людей, оказавшихся поблизости? Приключение, когда ты нас увлекаешь... Финальная дуэль представит перед нами грандиозного врага: бог Посейдон собственной персоной!” — гм... один из авторов сайта Just Adventure (www.justadventure.com), “прочитавший “Илиаду” с “Одиссеей” в глубоком детстве”, преисполнен загадочного восхищения.

“Счастливы те, кто, подобно Улиссу, совершают прекрасное путешествие... а еще более счастливы те, для кого путешествие оказывается столь же прекрасным, как это... Необходимо рассматривать круиз “Одиссеи” скорее как способ полноценного вхождения в мир мифологии, чем гонку с препятствиями для опытных игроков!” — осторожничает “знающий древнегреческие мифы” автор сайта Eurogamer (www.eurogamer.net).





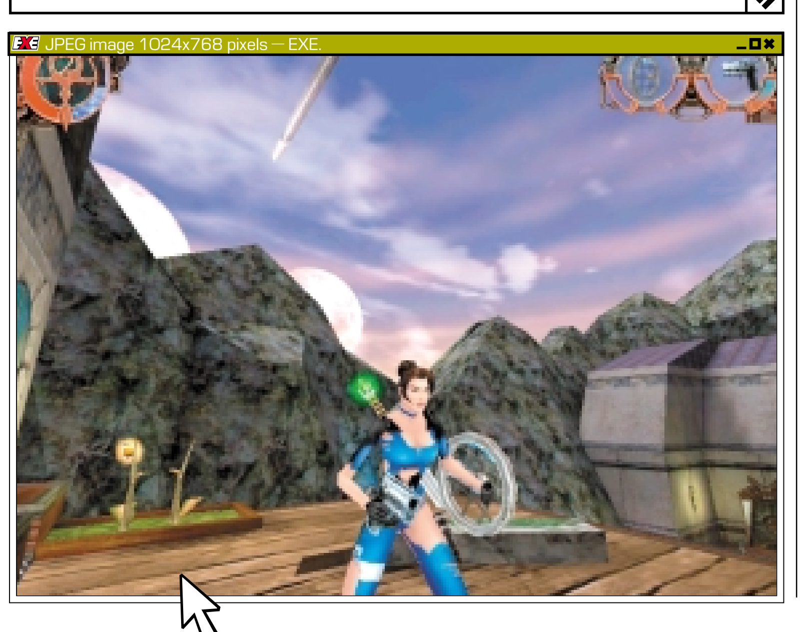

www.fakkyou.com, или Ода умению

Когда вы в следующий раз будете граффитировать на заборе что-нибудь неприличное и захотите похвастаться знанием английского, пожалуйста, не пишите то самое слово так, как пишут его разработчики. Собственно, если кто-то еще не понял, то F.A.K.K.² — это аббревиатура (Federation Assigned Ketogenic Killzone to the 2nd level), а вовсе не то, что вы сейчас думаете, глядя на симпатичное доменное имя, которое отхватили себе ребята из Ritual.

Начните чтение с этой заметки!

Новое детище компании Ritual не принесло ей “Нашего выбора”, но показало, на что способны дизайнеры и программисты и с какой пользой можно применить движок Q3. F.A.K.K.² — это, в первую очередь, потрясающая графика и отличный дизайн уровней. Во вторую — богатый выбор оружия и возможность “поработать обеими руками” (увы, весьма криво реализованная). В-третьих — жутко сипатичная героиня и не менее обаятельные монстры. В остальном же — обычный TPS с невообразимым количеством прыжков и атрофированным сюжетом. Однако, в F.A.K.K.² с удовольствием играл сам ПэЖэ, а это уже само по себе оценка.





михаил судаков
господин пэжэ

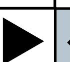
Такова, видимо, специфика вселенной Heavy Metal™: немного пошлости, чуть больше клубнички, толика юмора того же сорта и много-много эпики сомнительного пошиба. Кстати, воспринимается если не “на ура”, то вполне благодушно, — мультфильмы, помеченные знаком “HM”, никак не отнесешь к категории “посмотрел-забыл”. Есть в них что-то эдакое... Порочное и манящее.

Тем сложнее понять и принять вполне очевидный факт: игра всеми вышеперечисленными атрибутами не страдает. Ни первым, ни вторым, ни даже третьим. Эпика — да, присутствует, и именно сомнительная. Прелестница Джулия в качестве спасителя вселенной и череповатый Лорд Тайлер в роли почти главного злодея. Тьфу. Подобные графоманские сюжеты продаются нынче центнерами, со значительными скидками в случае покупки двух и более штук. Но таковы правила, и их стоит придерживаться. Даже если в этом случае немного страдает мотивация (а она страдает, поверьте).

Quake 3. Каким его ждали

Вот так и получилось, что на всю планету Eden One, прибежище спасшихся от внешней угрозы колонистов, всего одно существо, способное держать оружие, — Джулия, почти фотомодель. На которую не грех положить глаз даже при минимальных настройках детализации. И не зря, ведь большая часть драгоценных полигонов потрачена на ювелирную отрисовку “филейной части”. Чему один из нас (да что скрывать, это был лароненавистник ПэЖэ), к слову, радовался безмерно, упирая на тот

Наша боевая девчушка на фоне двух лун, уплывающих за горную гряду... Поэзия.








Огненный меч — отличная вещь, пока не начинает "давить" на глаза.

факт, что в "проклятых TPS именно она обычно перед глазами и мельтешит, зараза".

Если же говорить о визуальной привлекательности игры в целом, то можно выразиться и так: Джонни Кармак и наш старый знакомец Левелорд (Levelord) показали-таки миру кузькину мать, кто здесь папа и почем фунт роскошной графики. Первый — заочно, предоставив F.A.K.K.² знатную Q3-лицензию, а второй — непосредственным участием, любовно наделив игру невообразимо внушительными и красочными уровнями, архитектурой, моделями, стилем и атмосферой. И пусть, пусть после первых этапов, где челюсть омерзительно больно отдавливает пальцы на ногах, на некоторое время окружающая среда принимает более традиционные формы. Надо просто идти дальше, впереди очередная метаморфоза, уровни еще обретут особую монументальность, метафоричность и метаморфичность. Вы уже видели, КАК гигантская лестница разъезжается в стороны или как две огромные женские статуи грациозно изгибаются и из них вылетают маленькие смеющиеся феи? Если еще не — кыш, бегите скорее играть!

Джонни Кармак и наш старый знакомец Левелорд показали-таки миру кузькину мать, кто здесь папа и почем фунт роскошной графики.

Future vs Fantasy

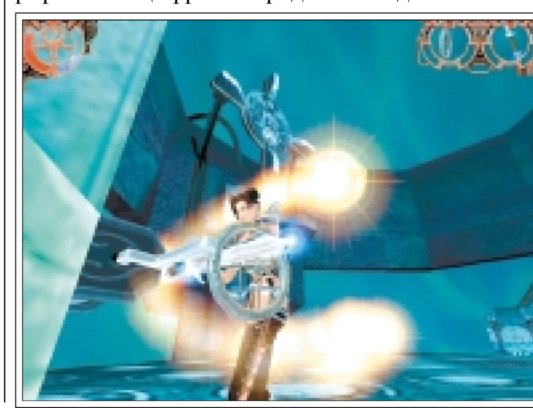
Отдельный (как всегда) разговор — живодерские инструменты, которые милашка Джулия использует далеко не в мирных целях. Отчаянно хочется сделать реверанс в сторону человека, придумавшего систему "две руки" и внедрившего ее в F.A.K.K.², но тут же (непременно) выпрямиться в полный рост и залепить звонкую пощечину. Милейший, ну нельзя же так!

Как только осуществляется давнишняя мечта — крошить врагов огненным мечом и одновременно поливать их свинцовым дождем из классического "Узи"... или, наплевав на меч, вложить в эту руку простенький энергетический щит, отражающий робкие плевки ядовитых растений и назойливые атаки летучих насекомых... — так сразу же оказывается, что автор идеи — засланное инопланетное создание с чуждой человеческому разуму психикой. Иначе о системе переключения оружия в F.A.K.K.² и не скажешь.

И ведь как назло — упомянутый недостаток напрямую следует из несомненных достоинств игры, в числе которых, как уже говорилось, и "принцип двух рук" и, что более важно, внушительное количество используемого оружия, в результате чего каждый его вид, насчитывающий до семи (!) представителей, сидит на одной и той же "цифре". Пока не одолеешь хотя бы трети игры, не понимаешь, какое это мучение — переключать оружие в пылу битвы, несколько раз подряд нажимая на одну и ту же клавишу, а затем щелкая по левой или правой кнопке мыши (в зависимости от того, какую руку необходимо занять). А поступать так приходится довольно часто, и за это в очередной раз надо поблагодарить (уже без сарказма) разработчиков.

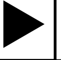
Ибо монстры совершенно не похожи друг на друга как внешне, так и поведением. И если некоторые, пусть даже весьма могущественные создания одолеваются двумя комбами с электрическим мечом и поставленным в промежутке блоком от ракетного выстрела (да, такой щит бесполезен на бегу, но совершенно незаменим в ближнем бою), то ради компании из трех или четырех болотных жителей приходится доставать из-за пазухи пару "Узи" или плазменный шотган. Порядка для надо бы учесть и естественный расход боеприпасов, вызывающий дополнительную судорожную дробь по клавишам. В результате "непрерывный action" мог бы запросто превратиться в "тактику ниндзя" с постоянными отступлениями и сменой оружия, если бы не чья-то светлая голова, давшая игроку возможность запоминать любые "джентльменские наборы" (хотя бы из числа описанных выше) по нажатию Ctrl и клавиш с "5" по "0", а по Alt — их восстанавливать.

Хотя Alt и Ctrl — это жутко неудобно, а игнорирование цифрового ряда от "1" до "4" — по-



Как же это здорово — заниматься рутиной под защитой заклинания. Ни одно привидение не сунется.



просту необъяснимо. Могли бы обойтись и меньшей кровью: выкинуть несколько явно бесперспективных видов оружия, все “одноразовые” перебросить на отдельную кнопку, а оружие, “вышедшее из моды” в процессе игры, менять на более совершенное (покажите нам идиота, предпочитающего простой меч электрическому!).

Грация

На этом бурчание в адрес F.A.K.K.², увы, не прекращается. Бесконечные “прыг-скоки”, которых мы предостаточно вкусили еще там, в джунглях Тамбова, имеют замечательное свойство вызывать стойкую неприязнь даже у людей, относящихся к жанру TPS более чем лояльно (а такие имеются даже среди нас). Особенно когда создатели игры забывают о таких понятиях, как: “здравый смысл”, “знать меру”, “хорошего понемножку”. В случае с изящной (бесспорно) и ловкой (а как иначе?) Джулией имеет место как раз такой хронический “перебор”.

Мы еще можем понять, когда девушка скачет по парящим в воздухе плитам, следуя указаниям двух призрачных фей, — Испытание, с ним не поспоришь. Или преодолевает болото, пробуя на прочность покоящиеся на поверхности кувшинки, — тоже более-менее логично, хотя и отдает сказочкой про лягушку-путешественницу. Но против обязательных скалолазания и прыжков по крышам, обрывам, камням, деревьям и так далее разум попросту бунтует, тем более что прекрасная амазонка норовит иногда встать около какой-нибудь стенки в позу, из которой ее не вытащишь ничем, кроме хорошего... прыжка. Впрочем, на него смотришь уже с умилением, ибо плавность и разнообразие движений нашей Джу (и даже самого распоследнего монстрика) вызывает искреннее и неподдельное восхищение. А все почему? А все потому, что главгероине сия “прикладная акробатика” положена по статусу, а вот ужимки бедных зверушек и (особенно!) роботов растопят сердце любого, даже самого жестокого человека. Их манера передвигаться и нападать чем-то напоминает легендарный MDK — то ли своей неуловимой грацией, то ли комичностью и иногда нелепостью ситуации.... Когда тебе смешно и страшно одновременно, но хочется посмотреть, что там дальше, — это ли не признак хорошей игры “актеров”!

Ритуал очищения

И пусть мы дружно жаловались на полную несостоятельность сюжета и потерю, хоть и не полную, в процессе “компьютеризации” той самой изюминки Heavy Metal™ — плюньте. Несостоятельность ловко прячется под умело срежиссированными вставками на движке, а отсутствие клубнички с лихвой компенсируется все более и более откровенными нарядами Джулии, надеваемыми ею по ходу нашего виртуального повествования. Все это меркнет перед лицом вот такого простого заявления: игра, даже со своими проблемами и недоделками, получилась.

Жаль только, что авторам так и не удалось сделать еще один маленький, но важный шаг — от успеха до шедевра...



Оглядывая окрестности, нельзя не признать — красиво. Очень.

Мы еще можем понять, когда девушка скачет по парящим в воздухе плитам, следуя указаниям двух призрачных фей, — Испытание, с ним не поспоришь.

Мнения об игре

На Stomped (www.stomped.com; рейтинг: 96%) считают, что “управление в F.A.K.K.² — идеальное, именно с него должны брать пример все будущие игры от третьего лица... Представляете, насколько лучше продавался бы Tomb Raider, обладай он таким же замечательным управлением!”

Обозреватели Game-Guru (www.game-guru.net; рейтинг: 4,5/5) явно знакомы с сестрой нашего брата и попросту говорят: “Если у вас есть компьютер, то вы уже играете в это!”

Gamecenter (www.gamecenter.com; рейтинг: 9/10, “Editors' Choice”) рассыпается в любезностях: “Мы и подумать не могли, что самой большой проблемой с этой игрой будет невозможность от нее оторваться”.



Heavy Metal™: F.A.K.K.²

Жанр 3D-шутер от третьего лица

Разработчик
Ritual Entertainment www.ritual.com

Издатели
Gathering of Developers www.godgames.com

Сайт игры
www.fakkyou.com

Интересность



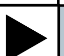
Сложность	низкая
Графика	★★★★★
Сюжет	★★★
Музыка	★★★★★
Звук	★★★★
Управление	★★★★

Суть TPS'ы надо делать именно так, но немного лучше. Глядишь, и до “Нашего выбора” дорастут.

Системные требования
Windows 95/98/2000/NT4.0SP3, Pentium II 300 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128), OpenGL-совместимый 3D-ускоритель (рек. GeForce), 4x CD-ROM.

Дополнительная информация
30 Мбайт на жестком диске + 96 Мбайт для swap-файла. Многопользовательский режим отсутствует.









Destination: ■ Empire of the Ants

Глаз в муравейнике

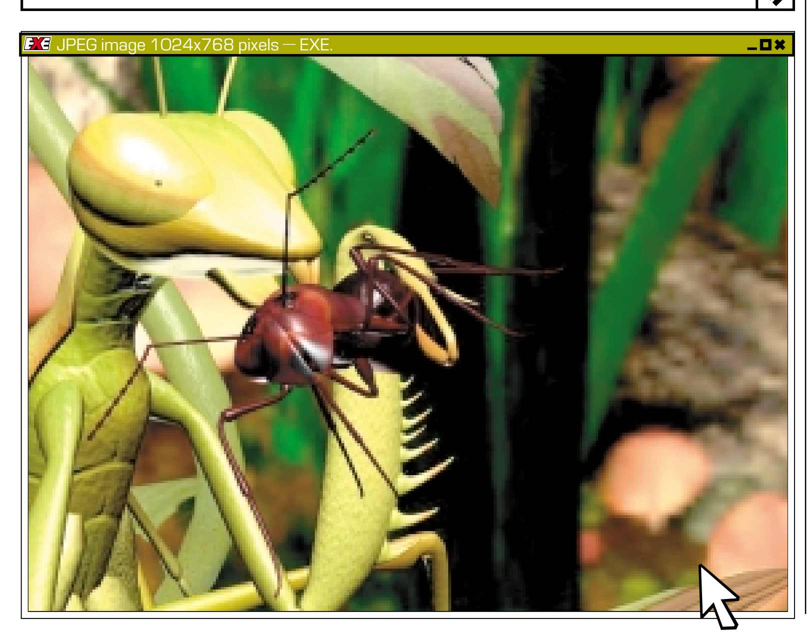
Определенно следует заняться духовным туризмом. Путешествие по святым местам внутри самого себя, мамин сибиряк в белых шортах и с "мыльницей" на пузе. Садитесь в автобус, мсье, мы покажем вам Эйфелеву башню.

Начните чтение с этой заметки!

Те, кто ожидает от Empire of the Ants беззаботного развлечения в стиле популярных и совсем не дешевых мультиков про жуков и паучков, будут разочарованы. Очередной шедевр от Microids вдохновлен романом писателя Бернарда Вербера (Bernard Werber), который полностью задвинулся на муравьях, написав в 1991 году роман с одноименным названием про воина номер 103.683, охоту за секретным оружием Shigae-pou, муравейник, царицу и трагическую смерть. Про любовь там не было ни слова, потому что воин 103.683 был лишен первичных и вторичных половых признаков и не испытывал никаких чувств, кроме чувства долга. Говорят, роман до сих пор находится в верхних строчках хит-парадов, а Вербер окончательно простился с разумом, издав новый роман "Империя ангелов".

Несмотря на явно антинаучный уклон романа, игра получилась очень серьезная, почти симулятор. Играющий изображает роль вещества, не решусь привести его полное название (нас могут читать дети), которое у муравьев играет роль коллективного "разума". Подобный подход позволяет нам управлять царицей и всеми остальными обитателями муравейника. Забудьте все, что вы знали о классических RTS. Да, здесь работает резиновая рамка и можно двигать экран в разные стороны, но геймплей не имеет ничего общего с Age of Empires. Если меня попросят кратко описать смысл игры, я скажу так. Вы пошли за грибами, выпили лишнего и упали лицом в муравейник. Бороздя носом прелые листья, вы пытаетесь подняться, но натыкаетесь на резиновую рамку и становитесь коллективным разумом. Это переход с поста на пост, оставайтесь с нами.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Богомол — страшный враг муравьев. Как, впрочем, и почти все остальные лесные обитатели.

олег хажинский

Перед началом игры следует непременно взять в библиотеке книгу П.А. Мантейфеля "Рассказы натуралиста", Учпедгиз. — 1955 год. У меня есть такая книга, на второй странице надпись чернилами: "Дорогому Мишеньке от любящих соседей в день Советской Армии", а чуть ниже, корявым карандашом: "<очень неприлично> таких соседей".

Мишенька (искренне надеюсь, что это не мой отец) даже не понял, какое счастье попало ему в руки. Без "Рассказов натуралиста" Empire of the Ants, новая игра французской компании Microids, просто потеряла бы смысл. Садиться за нее без твердого понимания отличий между кормовой и обменными дорогами просто не имеет смысла.

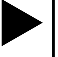
Муравей набирает падь в зобик, затем становится в определенную позу, изо рта у него выделяется капелька жидкости. Железы цариц ждут своего часа в глубине древ. Бесконечный поток органики, текущий изо рта одного муравья в рот другого, сравнивают с током крови в теле высокоорганизованного животного. Передаются не только питательные вещества, но и ферменты и гормоны. Даже муравьиные яйца не погибают лишь тогда, когда их любовно облизывают муравьиняньки. Личинки же возвращают часть еды, выделяя какое-то вещество, которое жадно слизывают взрослые муравьи. Муравейник — это один большой высокоорганизованный организм!

Слабонервных просим удалиться. Не ждите от игры попсовых раскладов в стиле мультика Ants или блокбастера 80-х "Приключения Вити и Маши в стране насекомых". Пленных не брать. Если французы делают компьютерную игру, то это наповал.

1984

Запуская Empire of the Ants, ждешь чего-то очень простого и веселого. Скажем, Red Alert в окру-



жении гигантских стеблей травы и мухоморов. Вместо пехотинцев — муравьи, вместо танков — богомолы, а с воздуха нас поддерживают тли и мухи. Не тут-то было. Игра гораздо серьезнее, чем могла бы быть, и даже более серьезна, чем хотелось бы. Без "тьюториала" начинать не имеет никакого смысла.

Вводные миссии, между тем, совершенно невыносимы. Сначала тебя елейным голосом (больной проснитесь, примите снотворное) просят двигать экран в направлении стрелочки, будто мы первый год замужем. А потом вдруг тащат в муравейник и, не уменьшая концентрации елея в голосе, начинают грузить чуть ли не научными терминами на неродном, между прочим, языке, рассказывая о каких-то личинках, доении мух, пади, фуражирах и феромонах.

В конце экскурсии ты хочешь только одного — поскорее выбраться на свежий воздух, уткнуться носом в землю и кого-нибудь убить. К счастью, это не так сложно. Из огромной армии муравьев непосредственных команд в муравейнике слушаются только воины. Вы можете считать их эквивалентом обычных юнитов в "нормальных" играх. Единственная проблема — слишком частая смена сезонов. Каждые десять минут почему-то наступает зима, становится холодно, и все, кто не успел спрятаться в домике, превращаются в говерно.

Есть и ресурсы — в основном грибы и трава. Сбором пропитания занимаются специальные муравьи, они делают это автоматически, надо лишь указать им место. Мураши, оказывается, имеют бездну (более 10) специализаций, примитивное распределение на воинов и рабочих разработчиков не устроило. В принципе, дойщик мух вполне сможет напрячься и сбегать за новыми веточками для муравейника, но сделает это значительно менее эффективно, чем бегальщик за палочками. Так-то.

Игра происходит на двух уровнях — "снаружи" и "внутри". Снаружи все привычно и просто, если не считать деревьев, размером с экран, и гигантского количества мелкого мусора прямо под носом. Мы руководим отрядами боевых муравьев (кстати, интерфейс — один в один от Dark Omen), патрулируем территории, находим новые "продуктовые" зоны, охраняем рабочих от нападений хищников. Внутри все сложнее: муравейник изрыт ходами и пещерами, каждая из которых играет какую-то функцию в жизни нашего государства. Муравьи таскают яйца, еду и строительные материалы, выкапывают новые пещеры, расчищают проходы — причем делают все это строго в соответствии с приоритетами, которые мы (вещество, не забыли?) определили. Рискну сравнить эту часть игры с Settlers, хотя сравнение это более чем спорное. В центре всей этой катавасии "давит массу" царица — огром-



Доение навозных мух занимает значительную долю игрового времени. Этот трудный и во многом творческий процесс обеспечивает обитателей муравейника медвяным сиропом.

А потом вдруг тащат в муравейник и, не уменьшая концентрации елея в голосе, начинают грузить чуть ли не научными терминами на неродном, между прочим, языке, рассказывая о каких-то личинках, доении мух, пади, фуражирах и феромонах.

Empire of the Ants

Жанр RTS

Разработчик/издатель Microids www.microids.com

Сайт игры www.lesfourmis.com

Интересность



Сложность	высокая
Графика	★★★☆
Сюжет	★★★★★
Музыка	★★★☆
Звук	★★★★
Управление	★★★★

Суть

Первая в мире RTS "про муравьев", откровенные сцены доения мух, вся правда о царице в 11 миссиях, искусственный интеллект моделирует поведение настоящих насекомых — они бесцельно копошатся в грязи и больно кусаются.

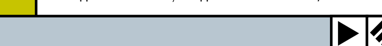
Вы пошли за грибами, выпили лишнего и упали лицом в муравейник. Борозря носом прелые листья, вы пытаетесь подняться, но натыкаетесь на... резиновую рамку и становитесь коллективным разумом.

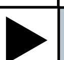
Системные требования

Windows 95/98/2000, Pentium II 233 (рек. Pentium 350), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 3D-акселератор (рек. AGP), 150 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

Многопользовательский режим: локальная сеть от 2 до 8 человек, модем 28.800+ бит/с.







review

action

strategy

rpg

simulators

questologica



П.А. Мантейфель “Рассказы натуралиста”, избранное

“Муравьи, даже загорая на солнышке, приносят пользу своему обществу. Побыв на солнце минут десять, бегут внутрь муравейника и там остывают. Благодаря этому в прохладный день в муравейнике на 5-10 градусов теплее, чем на улице. Температуру же они меряют усами, которые чувствуют перепад всего в четверть градуса. <...>
Муравьи не могут жить в одиночку! Даже два муравья протянут гораздо дольше. Но чтобы жить по-настоящему, необходимо не менее десяти товарищей. У них даже сила увеличивается! Так, при переноске тяжелого насекомого мощность одного муравья была равна 24,2 эрг/с, а двоих — 61,2 эрг/с. <...>
Если молодая муравьиная самка по неопытности основала муравейник в сырой низине, его обитатели, чтобы не шлепать по лужам, строят шоссе из хвои. В Подмосковье такие “автострады” возвышаются над землей на 2-4 сантиметра.”

ная и мерцающая, она разве что не пахнет, за что ей большое человеческое спасибо.

Лицом в

Графический движок “Империи” только на первый взгляд не кажется устаревшим. Поверхность земли, трава и грибы, а также огромные стволы деревьев, которые превращаются в темные дыры при столкновении с камерой, действительно трехмерны. Очевидно, именно поэтому их мало, очень мало. Буйство растительности — это не здесь. Не стоит пытаться спрятаться за травинкой или внезапно атаковать противника из-за подберезовика — вас все равно видно. Рельеф также очень примитивен — почти ровное поле с редкими холмиками и овражками. Движок вполне уверенно двигает карту в разные стороны, но плохо справляется с поворотами — процессор начинает откровенно захлебываться. Главные герои и их многочисленные враги (коих более 60!) выполнены в 2D, но в силу своей многочисленности и тонконогости смотрятся очень даже ничего. Огромный жучара тащит трехмерный кусок чего-то вкусного, взвод муравьев атакует, жук сопротивляется, верещит, добыча раскачивается из стороны в сторону, случайно зашедший в комнату свидетель участливо всматривается в экран и пораженно чешет небритую физиономию. Редкие кадры...

Грибы и трава — краеугольные камни муравьиной диеты.



Дело в том, что муравьи — очень умные существа. Они гораздо умнее прочих насекомых. Наверное, даже умнее людей, если собрать их в действительно большом муравейнике.

Иногда образуются действительно очень красивые сцены: неимоверный ствол дерева, листья кустарника где-то в недосягаемой высоте, болото в луже воды, целый мир на клочке леса метр на метр. В такие минуты благодаришь французских кудесников за то, что они сделали с нами такое.

Фумитокс

Я понимаю, вам некогда, но постарайтесь хоть раз в жизни переварить что-то более серьезное, чем попкорн ваших любимых игр. Да, это непросто и лично мне не удалось, но разве стоит прекращать попытки? Дело в том, что муравьи — очень умные существа. Они гораздо умнее прочих насекомых. Наверное, даже умнее людей, если собрать их в действительно большом муравейнике. Царицы некоторых видов живут до 20 лет, а рабочие муравьи — до семи. Любой муравей, научившись чему-то новенькому, может тут же обучить этому же двух-трех младших собратьев, а те, в свою очередь, муравьишек следующего поколения. Так “открытие” одного муравья может стать всеобщим достоянием и передаваться из поколения в поколение.

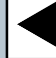
Чтобы понять игру, нужно проникнуться эстетикой муравейника. Если этого не сделать, происходящее покажется вам не более чем шевелением плоских спрайтов на лысой текстуре леса. После первых двух-трех миссий “Империя” теряет свою новизну и оригинальность. Каждая миссия требует приблизительно одинаковой последовательности действий, муравьи перестают быть загадкой и становятся обыкновенными пехотинцами и огнеметчиками (те, которые плюются кислотой, почему нет?), царица больше не вызывает священного трепета, а трехмерный рельеф при всем своем разнообразии, не представляет серьезных тактических возможностей — обычная подмосковная слякоть, мечта грибника.

Игра, требующая очень серьезного подхода вначале, вскоре опускает планку. Кажется, авторы настолько увлеклись копанием в муравейнике, что просто забыли про тех, кто будет в это играть. В другое время мы сделали бы из Empire of the Ants настоящий культ — взяли бы интервью у разработчиков и сумасшедшего писателя, подвели философскую базу, много говорили бы об уникальных алгоритмах искусственного интеллекта, один в один повторяющего логику поведения настоящих насекомых... Несомненно, “все это очень интересно, детка”, как говорил неприятный Остин Пауэрс в первой части своего фильма. Надеюсь, вы не помните продолжения той фразы. Всего доброго.

Разработчики о муравьях

“Пока вы прочитаете эти строки, на Земле родится сорок человек и... семьсот миллионов муравьев. Подумайте об этом... Муравьи создали параллельную цивилизацию, построили настоящие королевства, изобрели самое совершенное в мире животных оружие, научились искусству войны и разработали восхитительные технологии. Empire of the Ants — это наше признание в любви к этим удивительным существам.”



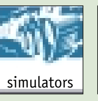












Destination: ■ BANG! Gunship Elite

Дисбаланс

Какие цели преследовала Red Storm (или Rayland, поди теперь разберись), добавляя к оригинальному названию игры BANG! сакраментальное словосочетание Gunship Elite, для нас так и останется тайной. Кое-чего, впрочем, добиться удалось — в лицах случайных покупателей игра стала выглядеть эдаким серьезным космическим симулятором, с претензией на глубокую проработку боев и пресловутую вожделенную “элитность”. В общем, на все то, чем она никогда не обладала.

Начните чтение с этой заметки!

Первый опыт команды Rayland на ниве космических аркад удался не до конца. Наделив свое детище отличной, хотя иногда слишком бросающейся в глаза графикой, разработчики не смогли сделать ей, графике, нормальный “антураж”, который, как известно, состоит их сюжета, баланса оружия, сложности миссий и их же, миссий, разнообразия. Первая половина игры проходит в тяжких боях и бесконечном поиске бонусов здоровья и боеприпасов, а вторая — под веселый фейерверк уничтожаемых один за другим вражеских кораблей. Весьма однообразно, местами подло, но всегда динамично и жутко красиво. И, конечно же, непревзойденные по прорисовке и анимации ПУШКИ. Десять штук, одна другой краше. В принципе, играть можно. Но не увлекаясь.



михаил судаков

Впрочем, если истолковывать понятие “элитный” извращенным для бывалого игрока способом, используя определение “не для всех”, то в чем-то боссы Red Storm правы — на поверку BANG! оказался крепким орешком, раскусить который под силу далеко не каждому. Даже если он, этот “далеко не каждый”, ежедневно поглощает за завтраком хорошую порцию Tachyon, оставляя Descent со Starlancer’ом на десерт. Уточняю по личной просьбе ББ, специально для наших любимых “оттягивающихся панков”: время от времени игра становится слишком сложной.

Дело даже не в заговоре разработчиков и издателей, задумавших насильственным путем увеличить количество часов, проведенных за их творением. И не в чрезмерной заумности миссий, которые на самом деле порядком примитивны. Беда в непонимании неких основных законов космосимуляторного искусства, о котором и будет поведано чуть ниже.

В мягком переплете

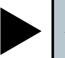
Рассказанная в прологе и последующих сценарных “врезках” на движке сюжетная линия оставляет стойкое впечатление наивной и, если хотите, какой-то умильно-деревенской простоты. Борьба Альянса с чуть ли не Торговой федерацией (попахивает, знаете ли) Sektar изобилует такими откровенными ляпами и недоработками, которые не встретишь и в популярных нынче “книжках” по пять рублей десяток. За примерами не стоит ходить слишком далеко — еще свежа в памяти трогательная история корабля Subotai, на протяжении нескольких миссий, разбросанных по всей игре, подвергавшегося жестокому прессингу со стороны торгашей-плохишей...

Этого беднягу постоянно приходилось спасать или

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Flux Beam в действии. А как они крутятся!








Mission Failed. Конвой не уцелел.

эскортировать, причем девушка-комментатор строго пресекала любые попытки уклониться от основного задания возмущенным возгласом: “Вы должны позаботиться о Subotai!”. Что ж, надо — значит, надо. Комизм ситуации заключался в том, что спасенный, практически не тронутый врагами Subotai в начале следующей миссии непременно оказывался “сильно поврежденным” (несмотря на стабильные 90-97% “здоровья”) и снова лез на рожон.

На исходе то ли 15-й, то ли 16-й миссии я с чувством пожелал ему сдохнуть. И вы не поверите — сдох. Как миленький. Финал, достойный повествования, — тем более что прочие главы не менее оригинальны и самобытны. Поскольку игра вертится вокруг некоего источника энергии под названием “кха-кха” (точнее, просто Kha), вы легко можете представить себе увлекательность эскорта, защиты и уничтожения своих и чужих грузовых составов, добывающих станций и прочих геологических причиндалов.

Эти штуки не стреляют, они изрыгают из себя светящиеся огонь и смерть, поочередно выдвигаясь вперед-назад, точно в такт...

Вас тут не стояло!

Из занудства сюжета автоматически вытекает занудство большинства миссий. Нужно пройти всю игру до конца, чтобы понять, как сильно может надоесть профессия телохранителя. Стремясь, видимо, “сделать поумнее”, в Rayland перешли все границы. В результате игра оставляет привкус какой-то партизанской войны, где доблестные защитники народа подрывают поезда, мосты и колонны грузовиков. При этом зачем-то оглашая окрестности автоматным треском.

Вот и BANG! насыщен стрельбой по самое “не хочу”. Какую бы цель ни ставило перед вами высшее командование, вам не удастся забыть о кнопке “Fire” на джойстике. Если смысл миссии в инфильтрации всего и вся, то число противников измеряется несколькими десятками, а когда приходит пора защищаться — счет идет чуть ли не на сотни: гады лезут изо всех щелей, если это выражение применимо к открытому космосу. Сказать честно, такой подход тоже немало раздражает — ну как рядом с охраняемым объектом может появиться пятерка вражеских истребителей, если все гиперпереходы осуществляются исключительно через стандартные Ворота? Однако ж появляется.

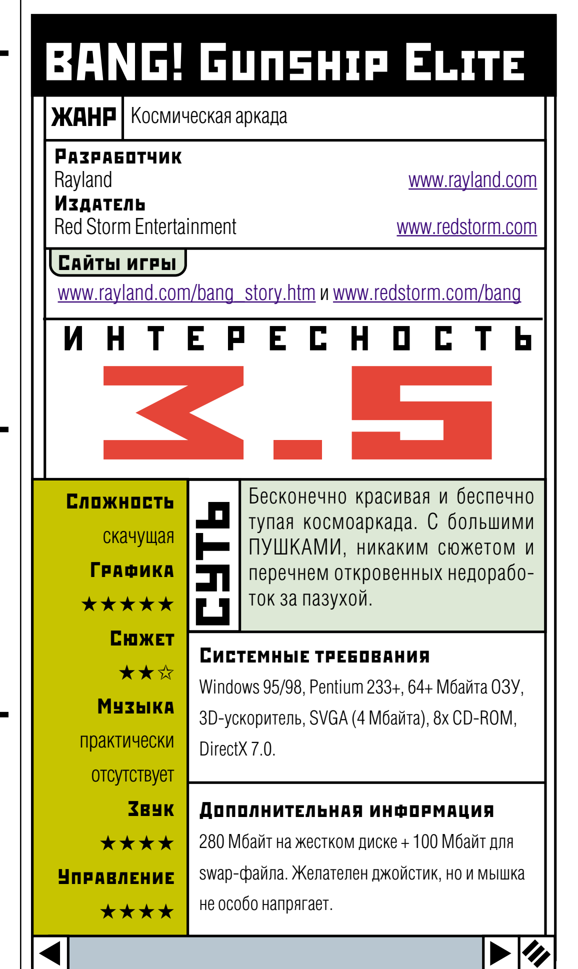
Большинство гибнет после первой пары-тройки выстрелов, не успев сказать: “мама”.

Но зато какая восхитительная, черт возьми, работа для спинного мозга! Атакующие звенья выныривают из ниоткуда с одной лишь целью — сгинуть под шквальным огнем сдвоенных пушек вашего истребителя. Большинство гибнет после первой пары-тройки выстрелов, не успев сказать: “мама”, кое-кто демонстрирует чудеса изворотливости, улепетывая прочь и пытаясь спрятаться за ближайшим астероидом или солидных размеров крейсером, но спустя некоторое время сдается и под искаженный странно знакомым акцентом вопль: “Ship not responding!” отдает концы. Да, BANG! до ужаса туп, но это очень хорошая, я бы даже сказал, правильная, вызывающая умиление тупость.

Ба-бах!

Заводя разговор о спинно-мозговой активности, я предполагал завершить его описанием оружия. Но вместо этого начну новый, с тех же позиций. Тема сегодняшнего обсуждения — “дисбаланс”.

Потрудившись сделать ВЕЛИКОЛЕПНОЕ оружие, выглядящее и стреляющее так, что не описать



BANG! Gunship Elite

Жанр Космическая аркада

Разработчик
Rayland www.rayland.com
Издатель
Red Storm Entertainment www.redstorm.com

Сайты игры
www.rayland.com/bang_story.htm и www.redstorm.com/bang

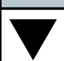
Интересность
3.5

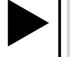
Сложность скачущая
Графика ★★★★★
Сюжет ★★☆
Музыка практически отсутствует
Звук ★★★★
Управление ★★★★

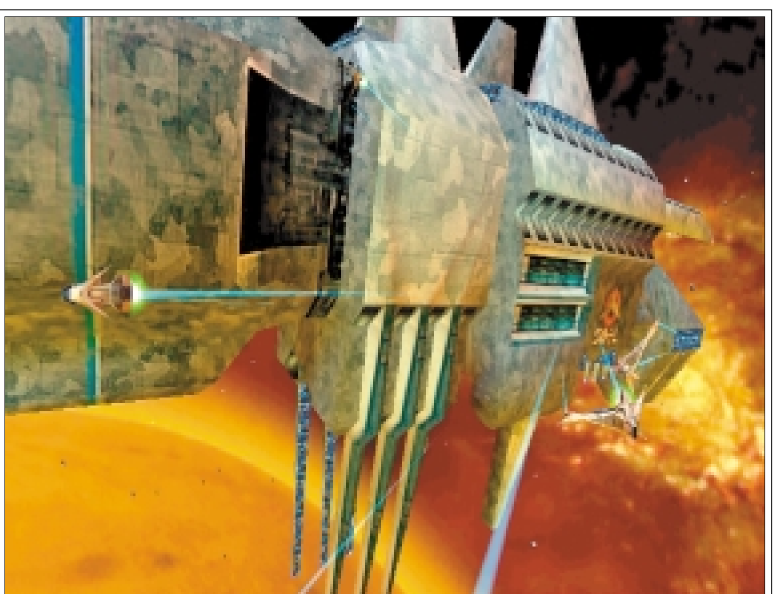
Суть
Бесконечно красивая и беспечно тупая космоаркада. С большими ПУШКАМИ, никаким сюжетом и перечнем откровенных недоработок за пазухой.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 233+, 64+ Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель, SVGA (4 Мбайта), 8x CD-ROM, DirectX 7.0.

Дополнительная информация
280 Мбайт на жестком диске + 100 Мбайт для swap-файла. Желателен джойстик, но и мышка не особо напрягает.





Вот он, многострадальный Subotai, все-таки обретший покой.

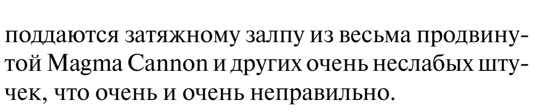
словами… Нет, все-таки попробую. Представьте себе минимальных размеров трехмерный кокпит, с обеих сторон которого, слева и справа, находятся ПУШКИ. Именно так, прописными буквами. Даже “единичка” в BANG! выглядит зверски привлекательно — рука так и тянется к гашетке, и иногда ловишь себя на задорном и совершенно бесполезном поливании огнем пустынных окрестностей. Врагов нет, а пострелять хоца. И стреляешь, стреляешь, ради нескончаемого боекомплекта переключаешься на самый маломощный, но выглядящий и действующий очень эффектно Ion Blaster, стреляешь снова, снова и снова… До тех пор, пока (бывает и так) не начнешь ощущать от своих действий нулевую отдачу.

Это третья после никакой сюжетной линии и предельно однообразных миссий свинья, подложенная нам разработчиками. К счастью, последняя, но, к несчастью, самая откормленная.

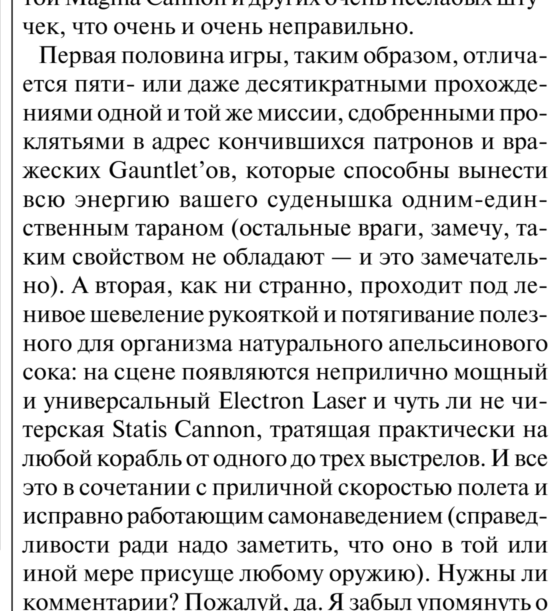
Постаравшись разграничить сферы влияния с “1” по “0” через “2”, “3” и так далее, в Rayland наплевали на все приличия. Так, вражеский Gauntlet в начальных миссиях нельзя подбить ничем, кроме Flux Beam, к которому подозрительно мало боеприпасов. Затем появляется Phase Shift Cannon, которым, кроме всего прочего, можно стрелять и по большим кораблям. Однако ситуация все та же — патронов не хватает. Приходится бросать объект вожделения и заниматься отстрелом его более слабых сородичей, из которых нет-нет, да вывалится то “здоровье”, то “щит”, то искомые патроны.

Цель, конечно, достигнута — у каждого корабля своя тактика и своя пара видов оружия (стоит ли тратить на примитивный Skull драгоценные ракеты от Titan’s Hammer? Не-е-ет, мы его из бластера!), — но какой ценой! Вопиющим нарушением прав человека (то есть Arikhan’а). В результате некоторые довольно слабые объекты вообще не

Теперь, после вылитого за воротник Rayland ушата грязи, стоит, наверное, объяснить, почему BANG! имеет в графе “Интересность” именно то, что имеет, и ни половиной балла меньше.



поддаются затяжному залпу из весьма продвинутой Magma Cannon и других очень неслабых штучек, что очень и очень неправильно.



Первая половина игры, таким образом, отличается пяти- или даже десятикратными прохождениями одной и той же миссии, сдобренными проклятьями в адрес кончившихся патронов и вражеских Gauntlet’ов, которые способны вынести всю энергию вашего суденышка одним-единственным тараном (остальные враги, замечу, таким свойством не обладают — и это замечательно). А вторая, как ни странно, проходит под ленивое шевеление рукояткой и потягивание полезного для организма натурального апельсинового сока: на сцене появляются неприлично мощный и универсальный Electron Laser и чуть ли не читерская Statis Cannon, тратящая практически на любой корабль от одного до трех выстрелов. И все это в сочетании с приличной скоростью полета и исправно работающим самонаведением (справедливости ради надо заметить, что оно в той или иной мере присуще любому оружию). Нужны ли комментарии? Пожалуй, да. Я забыл упомянуть о “девятке”, Sonic Cannon, и “нуле”, Plasma Cannon. Вот уж действительно — “ба-бах”.

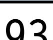
Все впереди

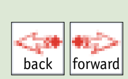
Теперь, после вылитого за воротник Rayland ушата грязи, стоит, наверное, объяснить, почему BANG! имеет в графе “Интересность” именно то, что имеет, и ни половиной балла меньше. Причин, как водится, две. Одна, уже упоминавшаяся ранее, — это высочайший динамизм в сочетании с политически грамотной, но кривовато реализованной идеей о специализации каждого из десяти (!) видов оружия.

Вторая, как нетрудно догадаться, взглянув одним глазом на скриншоты (а затем выпучив оба), — отменный, в чем-то даже беспрецедентный уровень графики. И если грандиозно яркие, монструозноцветные, а иногда попросту слепящие, но всегда неизменно притягательные взрывы, выстрелы и прочие спецэффекты — дело более-менее привычное (хотя, однозначно, не в таких масштабах и не так, хм, эффектно), то прорисовка и анимация оружия… Какой там, к дьяволу, Turok! Эти штуки не стреляют, они ИЗРЫГАЮТ из себя светящиеся огонь и смерть, поочередно выдвигаясь вперед-назад, точно в такт… (все же назовем это выстрелами)… точно в такт выстрелам. Беспрестанно крутящийся Flux Beam, до боли похожий на сдвоенный “кудваковский” Rocket Launcher Titan’s Hammer, совершенно неземной Phase Shift Cannon… Список можно продолжать почти бесконечно — как раз до десяти пунктов.

На этом двойном стимуляторе “графика-оружие” можно пройти большую часть BANG!, игнорируя недовольство собственно игрой. Эх, сокрушаюсь я, расставляя рейтинги, был бы минимальный баланс, да совсем немного смысла… Но полно. Ведь у Rayland еще все впереди. С такими-то ПУШКАМИ.

















Destination: ■ Cleopatra: Queen of the Nile (official Pharaoh™ expansion)

Египетские казни

Гигантомания сотрудников Impressions, коллеги, передается воздушно-капельным путем — медицинский факт. Сильно пострадала BreakAway Games (делавшая, кстати, для Сида "Самого" Мейера его Antietam! — припоминаете?). Церетели по сравнению с ней — аскет, минималист и просто злобный карлик: лупоглазый Петр-Раз в лосинах с ужасом смотрит на занимающую три экрана по горизонтали Великую библиотеку и пять экранов по вертикали Александрийский маяк.

Начните чтение с этой заметки!

Эти две полосы должен был занимать совершенно другой, полный яростного обличительного пафоса и громометания текст, бичующий ленивых девелоперов. Последние считают, что достаточно отсканировать из учебника истории для второго класса средней общеобразовательной школы картинку с Александрийским маяком, покрасить ее в модной программе Photoshop в яркие цвета, и можно уже продавать аддон за значительные деньги.

Автор, однако, просит извинить его за недопустимо низкую концентрацию благородного гнева и священной берсеркерской ярости в тексте. Видите ли, с самого начала, еще с Caesar, Impressions нащупала золотую жилу "древнего градостроительства" — с тех пор в ее играх менялись только спрайты и иногда доступные разрешения экрана. Разницы между Pharaoh и Cleopatra почти никакой, а это значит — столько же, сколько между Caesar II и Caesar III. Иными словами, несколько новых катаклизмов, ресурсов и монументов снова выключат вас из реальности с неотвратимостью тайсоновского хука справа.

Впрочем, отдадим BreakAway Games (фирме, которая все это исполняла по заказу Impressions) должное, она старалась — внесены некоторые изменения в структуру кампаний, вскормлено несколько новых режимов игры. Вместе с тем, старые добрые баги по-прежнему сидят на своих местах и приветственно шевелят усиками и ложноножками. Будьте как дома.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



андрей ом

Impressions больше не заикается о том, что "ancient civilizations trilogy will be completed by Zeus". Вместо этого она выпускает под женским именем Cleopatra годичной давности игру Pharaoh со следами фэйс-лифтинга и иных косметических манипуляций на лице и вешает на своем сайте дивной красоты знак качества с надписью "citybuilding series by Impressions", оснащенный дюжиной значков копирайта. Воспевать "аддоны с фичами", ей-богу, страшно тяжело, но утешает одно — есть, есть еще постоянство в этом мире. Песня не прощается с тобой, товарищ.

Jezekiel 25:17

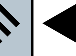
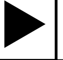
Больше всего демиурги гордятся египетскими казнями: вечная ночь, к сожалению, не наступает, зато саранча, жабы и кровь в нильской акватории — в полном ассортименте. "...when I'll lay My vengeance upon thee!" Теологическая тонкость: катастрофы вершатся без какого-либо участия ветхозаветного Бога — заполучить их можно, случайно прогневив какого-нибудь Ра или Сета, а то и просто в качестве дружеской шутки рэндомайзера, этого Атиллы, бича божьего современных игр.

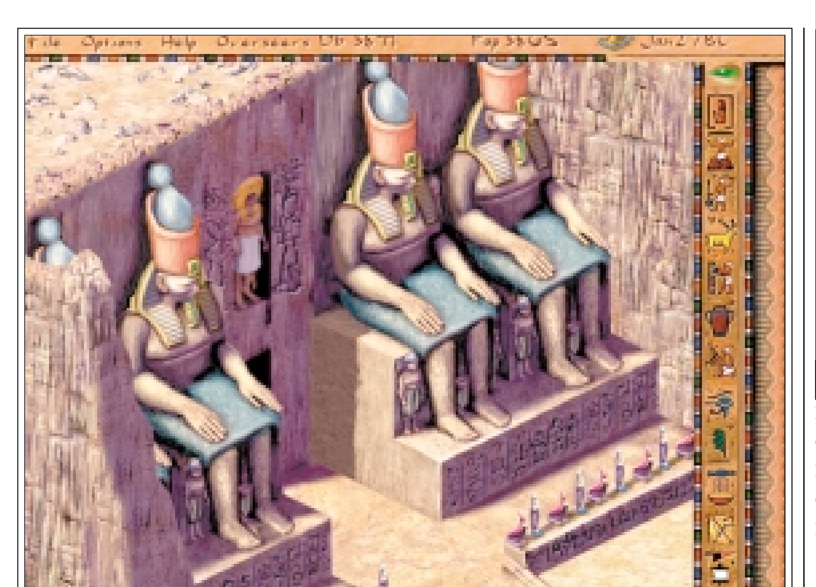
Визуализация упомянутых дизастеров достойна уважения: натурально, ковер из жаб покрывает все наше поселение и погружает систему в изумление. Отдельные лягушки гоняются по дорожкам за человечками, внося веселое оживление и хаос, а в это время саранча опустошает поля. Удивительно, но кроме чисто эстетического эффекта превращение воды в кровь почти не доставляет неприятностей — разве что рыбакам приходится устроить себе выходной, а всему прочему населению временно сесть на диету.

Достойную компанию насекомым и земноводным составляют разнообразные зверушки, назначенные пожирать наших подданных: львы, скорпионы и змеюки мстят за без-

◄ **Это не результат деятельности античного нефтеперерабатывающего предприятия, а вовсе даже египетская казнь.**





▲ ...А вот наша скромная усыпальница в один экран уже не влезает, хоть ты ее режь. Данные истуканы, кстати, должны быть знакомы бывалым читателям по обложке одного из ранних лонгплеев Iron Maiden.

защитных страусов, сотнями истреблявшихся нами в оригинальном Pharaoh.

Глубже

Все вышеописанное, однако, суть не что иное, как суета сует и иллюстрация основных принципов порочной идеологии more the same. Cleopatra (Cleo, как дружески называют ее завсегдатаи форумов Impressions; по-русски просто Клепа) показывает свое истинное лицо в структуре кампаний. Над ними работали — это видно. Из них сделали мини-сериалы: так, в одной миссии следует возводить многоэкранную гробницу, а в следующей — отбивать поползновения на нее злобных гуннов и лично Александра Македонского. Все очень весело, но город вокруг гробницы все равно приходится возводить каждый раз заново.

Небольшие перемены в собственно идеологии: в отличие от беззаботных древнеегипетских фараонов, всех проблем у которых было — возвести себе гробницу попафоснее, нам во время римской оккупации Египта приходится размениваться на куда более прозаические вещи: фортификации, поставки продуктов в осажденные города и протча. В связи с этим есть пара новых режимов — ограничение сценариев по времени (ненавижу!), оформленное как некий божий промысел, и Survive, где нужно, натурально, обороняться от постоянных нападок римлян и иных неверных.

Taste the pain

Однако, господа из BreakAway, не вздумайте расслабляться, дочитав до этого места!

Вот, к примеру, одна серьезная проблема, которую вы собирались исправить, но потом решили не забивать себе голову глупостями: критически важные городские чиновники вроде пожарных, врачей и полицейских по-прежнему шляются по карте совершенно случайным образом, уделяя густонаселенным богатым кварталам ровно столько же внимания, сколько заброшенным загородным промзонам, населенным только страусами. То есть вы понимаете, да? Пока на одном конце карты горит Александрийская библиотека Конгресса, пожарный прогулочным шагом дефилирует к очагу возгорания с противоположного конца мегаполиса. Ну никаких же нервов не хватает. Что-то подсказывает нам, что наши далекие потомки, играя в Zeus V: Revenge of Pegasus, будут негодовать по этому же самому поводу.

Время, как гласит известный слоган, “не властно над истинными ценностями”.

Пока на одном конце карты горит Александрийская библиотека Конгресса, пожарный прогулочным шагом дефилирует к очагу возгорания с противоположного конца мегаполиса. Ну никаких же нервов не хватает.

Мнения об игре

“Cleopatra — вполне занятное времяпрепровождение в рамках традиции “чем больше, тем лучше, и можно без хлеба”. Очень бережно относясь к оригиналу, BreakAway добавила совсем немного, ничего, к счастью, этим не испортив. Для начала, это достаточно сложная игра — приходится делать массу вещей одновременно, и если вы не дипломированный микроменеджер, то в самом скором времени обнаружите себя посреди опустошенных руин в компании чумы, жаб и саранчи. Во всем этом много общего с Pharaoh, но, надо отдать BreakAway должное, сценарии аддона выстроены более грамотно и, что важно, лучше сбалансированы — вы больше не будете чередовать зубодробительные головоломки с заунывными простоями”, — рассыпается в комплиментах сайт Adrenaline Vault (www.avault.com), выдающий игре 3,5 балла из пяти возможных.



Cleopatra: Queen of the Nile

Жанр Градостроительная стратегия

Разработчик
BreakAway Games www.breakawaygames.com

Издатель
Sierra Studios www.sierrastudios.com

Сайт игры
http://cleopatra.impressionsgames.com/

Интересность

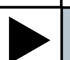



Сложность высокая
Графика ★★★☆
Сюжет ★★★☆
Музыка ★★★☆
Звук ★★★★
Управление ★★★★☆

Суть
Гигантомания в запущенной форме, архитектурные излишества и египетские казни. Две новые зверушки, три новых ресурса и пять новых монументов к Pharaoh. Всего этого, как ни странно, достаточно, чтобы надолго повергнуть вас в полнейшую прострацию и заставить страстно желать, чтобы в сутках было хотя бы 52 часа вместо обычных 36-ти. Косметическая хирургия, господа, делает огромные успехи.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 133+, 32+ Мбайта ОЗУ, SVGA, установленная полная версия Pharaoh, 6x CD-ROM.



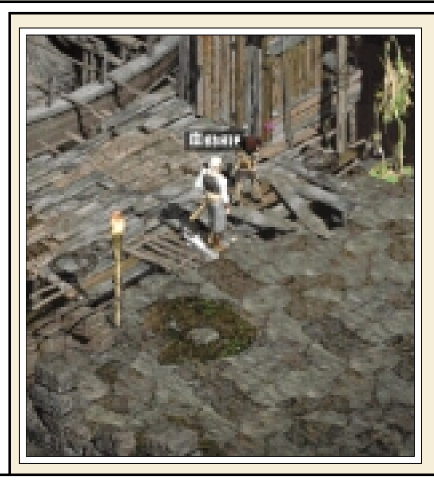



Склонность к язычеству



Стоит ли лишний раз говорить, что Blizzard победила? Diablo II сделала главное: повергла ниц наше с вами собственное неверие в ее способность второй раз подряд вскружить головы, причем по той же самой формуле. Даже single player, одиночный режим игры, затягивает не меньше знаменитой почти физическим привыканием Everquest. Изыди, Сатана!

Начните чтение с этой заметки!



Не путайте Diablo II с Diablo II Multiplayer! Последнее — кайф в квадрате. То есть в кубе — если играете на работе. Дома это кайф в квартире, а в случае инсталляции Diablo II на ноутбук... Значит, вы очень богатый игрок в Diablo II. Обязательно попробуйте многопользовательский режим вместе с друзьями где-нибудь на Ибице, в знаменитом Кафе-Дель-Мар. Слева и справа расслабляются ценители гербариев со всей Европы, а в центре вы — с Diablo II. Тоже наркотик.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



александр вершинин
господин пэжэ

К тестированию многопользовательского режима Diablo II редакция .EXE подошла с максимально возможным пиететом. Погрязшие где-то в глубинах Hell персонажи были безжалостно заброшены, чтобы начать со свежих, с иголочки героев. Мы прошли этот путь заново, вплоть до самого Рейхстага в четвертой части. Рядовые ПэЖэ и Скар воткнули знамя .EXE прямо в центр знаменитой пятиконечной звезды, ставшей последним убежищем нашего старинного друга Дьявола.

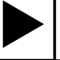
Battle НЕТ

От услуг онлайновой службы Battle.net пришлось отказаться сразу. Спасибо этому дому, но... Blizzard никак не может справиться с собственными серверами — и зачем был нужен столь длительный период бета-тестирования! Стандартная загрузка европейского сервера в дневное время 25-30 человек, а вы не можете создать новую игру. Абсурдная, недопустимая ситуация. Мало того, присоединиться к уже существующим кампаниям не менее сложно: сервер брыкается, выбрасывает обратно в главное меню с уведомлением “Servers down”.

Попытки освоить два самых интересных онлайновых режима, Hardcore и настоящий, “закрытый”, Battle.net, были оставлены до лучших времен. А жаль! Hardcore показался нам безумной, но интересной идеей. Игра в одно касание, наперегонки со смертью. Умер? Начинай с новым героем. И уже не столь важно, был ли истинной причиной смерти обрыв связи, ваше желание по-

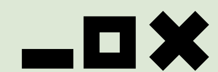
Так делать нельзя. Даже Паладину в такой толпе не слишком сладко, а уж Некромант вообще того и гляди отдаст Дьяблo душу. Для начала надо бы забить Паладином пару монстров, сделать пару скелетов и голема, а уж там...







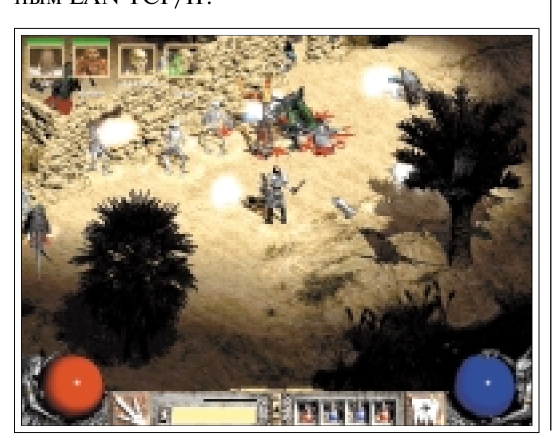





▲ А вот и результат первой сечи. Воинство активно бьет копытами и готовится разнести всех в пух и прах. Обратите внимание, как гордо смотрит на них Некромант: ведь это почти родные его дети.

чесать левую коленку правой пяткой или стремление коллеги по цеху отобрать очень симпатичный ему шлем с вашей черепушки. Второй, "закрытый", вариант игры является единственным более или менее надежным средством для борьбы с хакерами. По крайней мере эти герои не отдыхают на вашем жестком диске, в директории "Save". В отличие от так называемых Open-персонажей, доступных для копирования и аккуратного редактирования, эти беззащитные "альтер-эго" пасутся в отдельном онлайновом вольере Battle.net, в графе "Other multiplayer". Там царит шабаш. Игры делятся на две категории: "Чесдный паядинак 1-na-1" (при наличии пяти-шести персонажей внутри) и "ДаЙтЕ МнЕ БыЗДреЯ КулЬную КаЛьчуГГу". Не говоря уж о тематических тусовках "Только для корейцев" или "Немецкие панки онлайн". Участвовать в подобных увеселениях нам, людям взрослым, прошедшим суровую школу первой Diablo, откровенно не хотелось. То ли природный снобизм, то ли старость давит. В общем, мы заперлись в уютном офисе и ограничились быстрым, беспроблемным LAN TCP/IP.

Там царит шабаш. Игры делятся на две категории: "Чесдный паядинак 1-па-1" (при наличии пяти-шести персонажей внутри) и "ДаЙтЕ МнЕ БыЗДреЯ КулЬную КаЛьчуГГу".



◄ Некроманту не стоит подходить к месту схватки: оттуда летят молнии, доносятся неприличные звуки... Да и зачем? Скоро все и так кончится.

Статистика Battle.net

По нашим наблюдениям, самым непопулярным персонажем в Battle.net стала Амазонка (Amazon). Инфантильная склонность мгновенно тратить ману на не слишком эффективные "магические стрелы" и общая однообразность процесса охоты с луком или копьем сделали ее диковинкой на онлайновых просторах Diablo II.

Зато непререкаемым лидером хит-парада стал Некромант (Necromancer). Объяснить данный парадокс довольно затруднительно. Но с фактом не поспоришь: темный маг, полагающийся на summoning, завоевал умы и сердца игроков. Любители "шестерок"!

Почетное второе место занимает Варвар (Barbarian) — в сети почему-то особенно много молодых варваров. То ли срок годности у них короткий, то ли процесс шинкования приедается.

А вот непосредственные герои нашей повести, Колдунья (Sorceress) и Паладин (Paladin), делят третье место. Если честно, нас это скорее радует, чем огорчает.

Как слиться в экстазе

Diablo II умудрилась продемонстрировать свой норов даже в парниковых условиях офисной сетки. Сразу стало очевидно, что для многопользовательской игры авторы не зря рекомендовали больше памяти. Желательно по 128 (а лучше все 256!) Мбайт ОЗУ на каждом участвующем в соревнованиях компьютере. Иначе появление толпы монстров (больше трех не собираться!) вызывает самые что ни на есть помпезные "тормоза", логично завершающи-



DIABLO II MULTIPLAYER

ЖАНР РПГ

Разработчик\издатель
Blizzard www.blizzard.com

Сайт игры
www.blizzard.com/diablo2/

ИНТЕРЕСНОСТЬ
5

Сложность	высокая
Графика	★★★★
Сюжет	★★★
Музыка	★★★★★
Звук	★★★★
Управление	★★★★★

СУТЬ
Надо дойти до 99 уровня. Не спрашивайте, зачем. Надо. Так предопределено свыше.

Системные требования
Windows 95/98/2000/NT, Pentium 233 (рек. Pentium II 500), 64 Мбайта ОЗУ (для многопользовательской игры с четырьмя+ участниками рек. 128-256 Мбайт), SVGA (4 Мбайта), 6x CD-ROM.

Дополнительная информация
Для многопользовательской игры по локальной сети лицензионный код не требуется.









еся смертью всех присутствующих героев.

Дефматч был опробован и почти сразу же заброшен на пыльные редакционные антресоли. Скучно. Пятерка впервые обретает шаткий баланс сил где-то в районе 18-20 уровня, когда магам наконец разрешают взяться за самые эффективные заклинания. Спарринг легализован начиная с восьмого уровня, но в это время у Варвара и Паладина в принципе нет реальных соперников. К тому же бег друг за другом по бесконечным полям уровней с грязной целью братоубийства противоречит духу редакционной взаимовыручки. Уровни в принципе не приспособлены для целенаправленного поединка нескольких персонажей. Слишком много угодий! С тем же успехом можно пытаться вести полномасштабную военную операцию, выставив на поле боя только двух маршалов на конях и при регалиях. Согласитесь, какая здесь тактика? Сцепились на мгновение и разошлись: один довольный, другой не очень. Дефматч в играх серии Diablo больше похож на войну дворовых шавок: незаметно подкрасться, улучив момент, ударить в спину, подобрать вещи и быстро, очень быстро выйти из игры. Правда, если подобных ниндзя впоследствии находят, их бьют дружно, больно, преимущественно ногами.

Вот он, типичный пример "правильной битвы". Все как по нотам: Паладин стоит в центре, окуривая всех своей аурой thorns и обижая самых наглых монстров; Некромант наблюдает сбоку, готовясь в случае проблем наслать на врага какое-нибудь проклятие (curse) или добавить bone spear особенно живучему врагу; ну а могучее воинство из девяти зверушек принимает на грудь удары умирающих врагов.



Очень трудно откладывать яйца в холодильнике. А уж когда в это время по ним бьют...

Мичурин, апельсинов друг

Выбор двух основных персонажей, Sorceress и Paladin, был сделан после целого ряда интереснейших опытов. Мы перепробовали сочетания почти всех пяти героев, пока не остановились на вышеупомянутой гармоничной паре. Насколько гармоничной, вы увидите чуть дальше.

Сначала в бой вышли два Паладина. Мы договорились организованно развивать их ауры: один offensive, другой defensive. Оставалось лишь держаться друг друга и дополнять коллегу своим заклинанием. Элементарные комбинации вроде Might + Defiance, Thorns + Prayer (и прочие их сочетания) делают и без того крепкую парочку абсолютно непобедимой. В конце первой части игры мы остановились и оглянулись назад. Море обезображенных останков, словно мимо пробегал герой Шварценеггера из фильма "Коммандо":

— Что ты нам оставил, Мэйтрикс?

Широкая голливудская улыбка на искореженном стероидами лице:

— Трупы.

Бравада бравадой, но идти до 99 уровня вот так, напролом, бездумно, почему-то не хотелось. И мы взяли двух Sorceress.

Почувствовали разницу. Немедленно. Первый же босс, Blood Raven, умудрилась прикончить двух молоденьких Колдуний по дюжине раз на каждую. И еще немного сверху. Она издевалась над нами, натравливая мешающее бегать море зомби, пряталась за их облезлыми спинами от наших заклинаний, вела себя безобразно. Дразнилась. Обзывалась нехорошими словами. Ярость не помогала. Слабенькие заклинания первых уровней — тоже. И мы наконец-то совершили единственно верный поступок. Оставили одну из Колдуний и вынули из закромов Паладина.

Инь и Янь: Sorceress

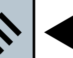
Казалось, они созданы друг для друга. Могучий уже с самого начала игры Паладин по-джентльменски оберегал свою волшебную даму вплоть

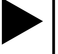
Multiplayer-меню

Как и весь интерфейс в целом, алгоритм организации многопользовательского общения вылизан до идеального блеска. В небольшое меню поместилось все: призывы к миру (Coop) и войне (Deathmatch), способ игнорирования слишком назойливого игрока, а также уровни и классовая принадлежность находящихся в игре персонажей. Некоторое неудобство доставляет разве что "надежный" способ торговли между игроками. Случайно кликнув на разгуливающего по городу коллегу, вы мгновенно вызываете его на торги. С другой стороны, когда вам действительно хочется провести небольшую распродажу, приходится неподвижно стоять, терпеливо ожидая реакции напарника. Удивительно корявая, неловкая, не вписывающаяся в гладкую и благополучную общую картину дизайна Diablo II деталь.















Мнения о многопользовательской Diablo II

"...Предлагаю пока играть в Single Player, постараться выработать стратегии для полюбившегося героя. Или просто пожить пару недель в реальном мире! Когда вернетесь, Blizzard, с божьей помощью, решит все проблемы с серверами..." — иронизирует Infoceptor (www.infoceptor.com).

"Она сосет время. Эта проклятая игра высасывает ВСЕ свободное время вашей жизни!" — раздосадовано восклицает некто Evil Avatar (www.evilavatar.com).

до восемнадцатого уровня, где они на время поменялись местами. Эти двадцать призовых очков пошли на развитие пассивного заклинания Warmth, защитного Shiver Armor и подготовки плацдармов для взятия главных умений в жизни почти любой Sorceress: Chain Lightning, Fire Wall, Glacial Spike.

В момент достижения Sorceress магического совершеннолетия, 18 уровня в классе, Paladin изрядно удивился. Монета жизни повернулась обратной стороной: для него просто не осталось работы. Когда бравый вояка, размахивая своим гигантским мечом, направлялся к очередной толпе задорно атакующих монстров, его обгонял искрящийся Glacial Spike. Вслед за ним, с миллисекундным опозданием — Chain Lightning. Волшебница может "работать" с двух рук, реализовывать заклинания обеими кнопками мыши. Smart-интерфейс Diablo II прекрасно понимает, когда персонаж имеет потребность в изменении дислокации, а когда просто хочет зашвырнуть в кого-нибудь заклинание. Так и получается: почти сливающиеся щелчки левой и правых кнопок сначала замораживают на месте целую группу нападающих, затем, с минимальным опозданием, дабы не дать отморозкам времени на акклиматизацию, потчуют неприятно колючим разрядом Chain Lightning. Добежавший до места расправы Паладин обнаруживает кусочки льда и подтаявшие лужи. Sorceress до щепетильности аккуратна. Ненавидит оставлять мусор на лужайке!

Другое дело, если в группе монстров обнаружатся несколько редких, занесенных в Красную книгу особей — в такой ситуации без Паладина не обойтись. Только он способен на несколько мгновений задержать предводителя, и этого достаточно для Sorceress, чтобы подобраться поближе и сбить две трети жизненной спеси с мутировавшего Челубея при помощи Static Field. Остальное — дело техники для мускулистого телохранителя. Детали — в следующей главке.

В одиночку Sorceress слишком слаба, не может выдержать и пары славных оплеух от активно занимающегося физподготовкой босса Diablo II. Зато с посильной помощью Defiance-Паладина ее суммарный armor class (броня + Shiver Armor + Defiance) зачастую превышает уровень защиты ее собственного спутника. Хотя для рукопашной она все равно не годится — как ни крути. Ее самостоятельное турне по Nightmare или Hell превращается то в кошмар, то в сущий ад. Experience теряется быстрее, чем растет. Sorceress высокого уровня обязательно нужен крепкий спутник. Чтобы отвлекал на себя внимание монстров, принимал на грудь заклинания и стрелы. О массовом истреблении позаботится его спутница — просто не позволяйте ее донимать.



Удар bone spear, хоть и не особо нужен, зато очень красив.

**—Что ты нам оставил, Мэйтрикс? Широкая голливудская улыбка на искореженном стероидами лице:
— Трупы.**

Инь и Янь: Paladin

Почему-то большинство начинающих дьябломанов выбирают либо Варвара, либо Колдунью. Строго говоря, винить их трудно: уж если кому-то хочется просто бить врагов по головам, зале-



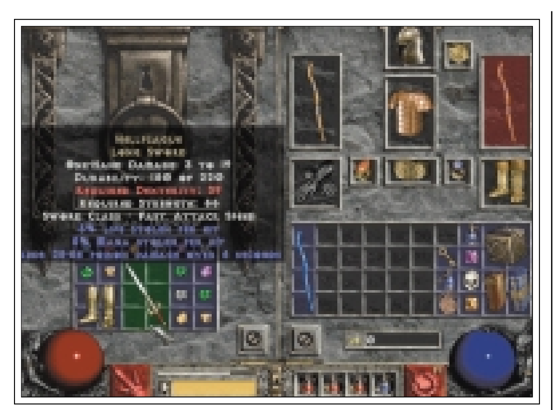
Доска почета Гвардейского Паладина имени ПэЖэ.









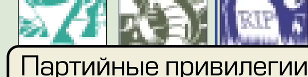


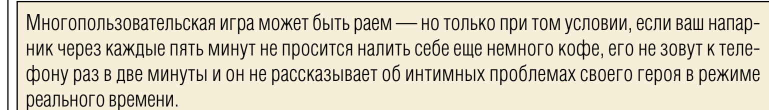
зая в самую гущу свалки, это лучше всего делать могучим мужиком с парой топоров наперевес; если же тянет к власти над природой, чтобы монстр умирал еще до появления на экране, и ты готов мириться с необходимой при этом осторожностью, лучше всего привлечь, разумеется, властительницу волшебства.

Но не торопитесь! Посмотрите на скриншоты, расположившиеся внизу предыдущей страницы, и оцените, какой страшный зверь получился у старика ПэЖэ в результате тщательного воспитания обычнейшего Паладина, созданного природой как лидер группы, помогающий всем своими аурами, но в результате оказавшегося суперменом даже в одиночной игре. Учитывая, что в опросе на www.game-exe.ru Паладин безоговорочно взял первое место как самый популярный в народе персонаж, думается, что немного опыта от ПэЖэ-Паладина не помешает.

Основные цифры, на которые следует обратить внимание, — это, разумеется, количество нераспределенных skill points и experience points. Паренек имеет, по сути, шестой уровень по всем параметрам (разве что чуть-чуть поднята сила, чтобы надеть на себя доступную в магазине одежду, да и то больше belt'ом с +14 strength), но отлично чувствует себя в самом конце четвертой части игры, укладывая всех, кто ему попадается, и не особо напрягаясь при этом.

Что самое забавное — мы до сих пор не понимаем, как ему это удается. Супервещей в inventory нет, пара удачно найденных rare-ножиков (даже не unique, просто неплохие flail и scepter со слегка повышенным damage, attack rating и мелкими радостями), имеющих от природы very fast attack speed, достаточно толстая броня (по возможности — of the mammoth, ибо vitality, как и все остальное, осталась на шестом уровне и здоровья чуток не хватает), щит с тремя chipped-алмазами (уж что попалось — то попалось, крупнее пока нет, а без защиты неуютно), дабы магические враги не слишком доставали, шапка с небольшой регенерацией жизни и бижутерия с разнообразными защитами от магии, все довольно дешевое и куплено в ближайшем магазине. Объяснения, почему это работает, а также описания других суперперсонажей принимаются по адресу pg@game-exe.ru.





Партийные привилегии

Многопользовательская игра может быть раем — но только при том условии, если ваш напарник через каждые пять минут не просится налить себе еще немного кофе, его не зовут к телефону раз в две минуты и он не рассказывает об интимных проблемах своего героя в режиме реального времени.

Diablo II устроена мудро. Как только кто-нибудь присоединяется к уже запущенной игре, ее участники получают сообщение о возросшей злобности монстров (при обрыве связи имеет место обратный процесс). В принципе, это способ легкого набора уровней — особенно для Варвара или Паладина. Запустите многопользовательскую игру в локальной сети, но оставьте всех персонажей, кроме одного, в городе. В партию не объединяйтесь. Раскручивайте любимый боевой топор и держите карман как можно шире. Мантра дня: XP-ливень, приди!

Собравшиеся в команду игроки получают общий пул experience-очков, могут видеть положение своих коллег на карте (к сожалению, "темные" области не расчищаются автоматически для всех по мере продвижения отдельных героев вглубь уровня). Они не задевают союзников ударами и заклинаниями, но греют аурами и заклятьями массового использования. Идея сплетения таких спеллов делает multiplayer-режим интересным с тактической точки зрения: разработка и применение различных комбинаций умений персонажей действительно объединяет героев в единый организм с огромным потенциалом, в команду. А главное, ограниченный радиус действия партийных скиллов заставляет держаться и биться вместе, оставаясь под благостным влиянием объединенной ауры.

Да! И не стоит забывать о принципе двух телепортов: ставите хотя бы два прохода в город и всегда пользуетесь чужим.



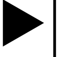
Дневник Господина ПэЖэ (Paladin, vol. 2)

...Увы, момент сдачи номера пришел, как обычно, слишком рано, и довести зверя хотя бы до начала Hell не удалось, но в Nightmare (пока — вторая половина первого акта) все не так уж плохо. Пришлось выучить charge (а для этого — Smite, так что потратилось два Skill Point'а), и дело пошло! Дьябло погиб сразу же, телепортироваться в город не понадобилось ни разу. На Nightmare встреченный зверь получает один-два charge на 40-80 и успокаивается, позволяя добить себя обычным zeal'ом. Даже вредные гады, выделяющие молнии при попаданиях, не беспоко-



Наблюдать за гибелью очередной Black Rogue лучше всего с некоторого расстояния: зачем мешать ребятам веселиться?..





ят — их отбрасывает ударом, и молнии бесполезно разлетаются, не задевая героя. Но, впрочем, чует мое сердце, что дотяну я этого Паладина уровня до тридцатого или чуть выше (осталось чуть-чуть), да и плюну. Распределю все очки и умения (запланирован апгрейд Charge, Redemption, Salvation, Concentration и, возможно, Blessed Aim, Prayer, Fanaticism и Holy Shield, остальное для такого парня просто бессмысленно) и в полной мере почувствую, что такое супермашина для убийства...

После благополучной расчистки Тристрама и достижения 30-го уровня я наконец-то понял причины суперменства моего парня. Налицо простая, но очень эффективная комбинация из природного дисбаланса игры Diablo II, моего понимания свойств паладиновских скиллов и элементарного везения. Но давайте по порядку. Итак, часть первая. Дисбаланс. Паладин от природы слишком мощен. Бывает. В обычной игре этого не видно, ибо любой персонаж, кроме очевидно идиотских, идет по Diablo II с песнями и лихими посвистами. Но если его не "кормить"

Обычнейший Skeleton Mage, швыряющий заклинания холода.

Паладин от природы слишком мощен. В обычной игре этого не видно, ибо любой персонаж, кроме очевидно идиотских, идет по Diablo II с песнями и лихими посвистами.



Умри, злобный шаман! Некроманту тоже хочется убить кого-нибудь лично.

Diablo II: так надо делать интерфейсы!

Не все заметили это, и совсем уж немногие пользуются, а между тем свежая инкарнация Diablo оказалась игрушкой с революционным интерфейсом, настолько тщательно проработанным и содержащим такое количество мелких полезных деталей, что позавидует кто угодно.

Само собой, просто похвалить — недостаточно, разработчики и сами все знают, продажи у них и так отличные, так что, надеемся, в следующих версиях все будет как минимум не хуже. А вот читателям устроить небольшой ликбез надо: обидно, если вы так и не заметите какую-нибудь мелкую радость.

Меню и окошки

Первое и очевидное — оконная система, созданная гением. Ставшая уже стандартом полностью перепрограммируемая клавиатура (не забудьте заглянуть в настройки — там есть очень забавные кнопки) с весьма разумными умолчаниями, причем в определении этих самых умолчаний проявлено внимание к деталям. Задумайтесь: почему inventory вызывается не только по кнопке "i", но и "b"? Да потому, что "i" слишком далеко от стандартного положения левой руки на клавиатуре, а "переодеваться" приходится иногда и на бегу.

Главное, чем могут гордиться авторы, — это простота и последовательность. Любое действие можно осуществить как минимум тремя способами, причем любой их комбинацией, той, какая удобна в данный конкретный момент. Например, открыв окно характеристик персонажа (кнопка "c" или "a" по умолчанию, или выбор кнопки на микропанельке внизу посередине), закрываем его либо той же кнопкой на клавиатуре, либо нажатием мышью на специальную кнопку "close", либо, наконец, "пробелом" или "Esc". Вообще, кнопка "пробел" имеет очень удобный смысл: "очистить экран". При первом ее нажатии убираются все открытые панели интерфейса, а при втором — вся остальная мешающая битве информация: карта, портреты участников группы и т.п. Через несколько дней игры один из нас поймал себя на том, что пытается закрыть какую-то Windows-программу, нажимая "пробел"...

Те, кто все еще пользуется чем-то одним (чаще всего только мышью), обречены на проигрыш, особенно на Battle.net, ибо они хронически не успевают сделать все, что должно.

Одно плохо: сам интерфейс не убирается с экрана никогда и всегда реагирует на мышь. А это значит, что надо рулить персонажем, находясь в состоянии дохлого удава: даже в пылу битвы тщательно удерживать мышь поблизости от игрока. Молодым и нервным бойцам это удается далеко не всегда, поэтому иной раз вместо спасительного выстрела или телепортации у них всплывает какое-нибудь меню. А это смертельно...

Игровой интерфейс

Кнопку "Alt" и ее функции в Diablo II придумали мудрые люди, по-настоящему мудрые. Сбор с пола только нужных подарков был проблемой уже в Diablo и ничуть не стал проще в остальных играх того же жанра. Традиционный для квестов пиксель-хантинг плавно и незаметно перекочевал в Action-RPG и грозил там остаться; даже довольно удачная карта из Darkstone, на которой можно было увидеть магические предметы (прокачав себе нужный скилл, разумеется), не решала проблемы окончательно.

А вот здесь такой проблемы нет. Просто прижми "Alt" — и наслаждайся, все обозначено простым английским языком, даже те предметы, которые давно исчезли за стеной или под горой трупов, можно выбрать без хлопот.

Увы, реализация малость подкачала. Мало того, что случайное нажатие комбинации "Alt"-"Tab" не только возможно, но и регулярно происходит (бегу это я по карте, предметы выискиваю, решаю ее отключить...), так еще при нажатом "Alt" перестают "выцеливаться" сами предметы, нужно точно попадать только в их названия, так что собрать с пола кучу денег быстрее "традиционным" способом.

Реализация ходьбы и бега — чистая "пятерка", но и здесь есть мелкая недоделка. Почему-то кнопка "Ctrl" работает не как "переключатель", а как "включатель". Если нажать "R" и переключиться на бег, то временно перейти ходьбу, прижав "Ctrl", невозможно. Впрочем, остальных заслуг это ничуть не умаляет. ▶




Приятные мелочи

Что радует сильнее всего — так это мелочи. На них натыкаешься случайно, улыбаешься и желаешь авторам здоровья.

К примеру, деньги. Их иногда приходится бросать на землю, например перед заходом на сложный уровень (полагаем, все уже знают, что деньги у погибших Open-персонажей можно забрать только из карманов, но не из stash'а и не с земли?). Они, конечно, с этой земли через какое-то время исчезают, как и любой другой предмет, так что надолго оставлять их без присмотра не рекомендуется, но в целом такой метод способен сберечь немало монет, если когда-нибудь все-таки умрешь. При каждом таком выбрасывании встает вопрос: как выкинуть их все? Честно вводить длинную цифирь, которая написана на экране? Да что вы! Есть как минимум два более простых способа. Либо нажать мышью на стрелочку вниз (до него додумываются многие), либо просто подержать какую-нибудь цифру на клавиатуре: как только число в строке ввода станет больше имеющихся наличных, оно заменится на то, что надо.

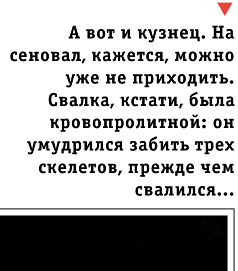
Жаль, столько же внимания не уделено "городскому" интерфейсу: тот же Decard Cain мог бы идентифицировать предметы и по умолчанию, без меню, как происходит сейчас лечение, а беседы с персонажами, не способными сказать что-то умное, можно было бы вызывать особым образом, а не заставлять нас тщательно выцеливать кнопку "trade/repair" в мелкой менюшке, возникающей невесть где. Кстати, когда торговля уже началась, все снова становится просто замечательно: предметы успешно продаются обычным дабл-кликом (появляющееся меню содержит надпись "Yes" точно под курсором!).

А пояс? Вы заметили, как замечательно он устроен? Нет, вы этого не заметили, ибо правильное решение кажется очевидным, когда оно уже есть. Если в поясе имеются пустые места, то подобранные эликсиры располагаются над такими же (здоровье — над здоровьем, мана — над маной), так что нажатие на привычную кнопку почти наверняка приведет к ожидаемому результату. Жаль только, что пояс не пополняется автоматически из основного inventory...

— тут-то все и всплывает наружу. Ауры и удары, которые даже на первом уровне дают увеличение damage и attack rating в полтора-два раза, да и потом — на десятки процентов за уровень. Жизнь, которая при необходимости восстанавливается без расходования драгоценных бутылок, если удается хоть чуток побегать на свободе. Щиты, блокирующие практически половину вражеских ударов. Позднее — ауры, поднимающие на небеса одновременно защиту всех видов, так что даже на Hell проблем с огнем или молниями не будет (щит с тремя perfect diamonds дает по 50 с лишним на каждый вид, и аура дает еще по 60-70, кольца можно вообще не надевать). Ужас! Враги падают от одного вида Паладина!



Какая милая свалка... Готовьте минимум 128 мегабайт на каждой машине и быструю сеть, а то будут тормоза. Впрочем, даже с ними смерть врага быстра и безболезненна.

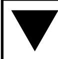




А вот и кузнец. На сеновал, кажется, можно уже не приходить. Свалка, кстати, была кровопролитной: он умудрился забить трех скелетов, прежде чем свалился...

Понимание скиллов — штука чуть более хитрая. Я, к примеру, готов поспорить, что больше 90% игроков, пробовавших ставить charge в качестве основного удара, делали примерно так: отбегают от толпы монстров, нацеливаются и кликают на ближайшего, а потом как можно быстрее кликают куда-нибудь в сторонку. Так? Потому и проигрываете, господа. Charge — скилл уникальный, даже круче, чем zeal и на порядок мощнее, чем leap attack у Варвара. Нацельтесь на самого толстого, противного и наглого врага, пусть даже он стоит в самом центре кучи и показывает вам неприличные жесты. Нажмите мою любимую левую кнопку и ДЕРЖИТЕ ЕЕ! Держите крепко, можно двумя руками, и смотрите на происходящее. Героический Паладин, обнаружив на своем пути преграды, нанесет не один, не два и даже не три удара (а charge — штука мощная), а столько, сколько потребуется, чтобы добраться до супостата, на которого его нацелили. Думаете, уже все? Секрет закончился? Щаз...

Следующий тонкий намек (и не надо говорить, что вы его и сами найдете): мышь в момент экзекуции главного гада не обязательно удерживать на его левом глазу. Ее можно увести в любую точку экрана (и коврика, разумеется). Процесс будет продолжаться независимо, вплоть до отпускания кнопки. Для чего это вам? А для того, чтобы после успешного прошибания толпы насквозь по-











Мелюзгу, если торопитесь, проще всего подчистить одним-двумя corpse explosion. Получается милая и жизнерадостная клякса на полу. Главное — чтобы Паладин не забыл помочь с восстановлением маны.

быстрее оттуда смотаться (ведь толпа, оправившись от удивления, рано или поздно решит что-нибудь сделать с наглецом в ее центре). Выберите себе еще одного монстрика, желательно послабее и на отшибе, и наведитесь, пока ваш парень развлекается, на него. Отпустите кнопку, прижмите и снова держите, наблюдая, как ваш герой вылетает из свалки, расшвыривая обалдевающих боссов. Аналогично работают и все остальные скиллы, разумеется. Прижатый zeal куда эффективней против крупного зверя или толпы, чем попытки перекликать все на свете с частотой тридцать раз в секунду. И не надо качать zeal до двадцатого уровня, второго более чем достаточно, а то первый же зверь, оснащенный электрогенератором, положит вашего паренька с одного случайного клика (прервать серию zeal-ударов, увы, невозможно). Необязательно также выбрасывать очки на conversion и thorns, как бы ни было удобно с ними проходить коровий уровень или возвращаться за своим трупом. Допускать, чтобы тебя били, можно только на нормальной сложности, а на Nigthmare и Hell лучше бы до этого не доводить. В принципе, есть еще неплохая комбинация из Vengeance и Conviction, но лично мне она не по душе, поскольку Vengeance на старших уровнях сложности в одиночку почти бесполезен из-за мощной защиты монстров от магических повреждений, а две ауры одновременно, увы, не включишь, в итоге страдает защита и точность...

И третья часть, везение. Я до сих пор молюсь на свой везучий war scepter. До меня раньше както не доходило, что пройти четвертую часть на нормальной сложности без него я, наверное, не смог бы (без разбазаривания скиллов и очков опыта). Что он умеет? Пустяки, конечно, но какие важные! Убирает 37 очков защиты у врага за каждый удар. Именно это позволяет "дочищать" крупных врагов zeal'ом после первых charge-ударов (их защита к этому времени уже резко ослабела). Он very fast, что очень важно для zeal'a. Он имеет damage 12-24 (а для одноручного оружия это весьма немало). И при этом у него достаточно низкие требования, так что я легко взял его в руки в третьем акте. Остальные предметы у меня весьма примитивные, ничего сверхнеобычного, но вот скипетр... Только в конце первого акта Nightmare ему отыскалась более-менее разумная замена: простенький hatchet с damage 18-31, небольшим увеличением attack rating и very fast attack speed.

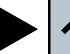
...Машина для убийства – это очень скучно. Умереть на Nightmare оказалось невозможно, враги погибают с первого щелчка по носу, короче, хуже, чем в самом начале игры.

Ну, и еще одно. Я не поленился, сделал бэкап и попробовал, как и собирался, распределить очки (слегка прокачал Prayer, Charge и Concentration, добавил по одному очку (сколько возможно на 30 уровне) на Redemption и Salvation (обе ауры — просто читы какие-то!), оставил десяток очков на потом, ибо так и не смог выбрать между Blessed Aim и Fanaticism, да и Holy Shield пока явно без надобности, добавил жизни до трех сотен и силы до сотни, чтобы долго не иметь проблем с надеванием брони, усилил чуток dexterity и оставил пару десятков очков, опять-таки, про запас). Попробовал... Еще попробовал... И пошел восстанавливаться из бэкапа. Ибо машина для убийства — это очень скучно. Умереть на Nightmare оказалось невозможно, враги погибают с первого щелчка по носу, короче, хуже, чем в самом начале игры. Challenge должен быть! No pasaran! Паладины всех стран, голодайте!..

P.S. Итог? Многопользовательский режим открывает массу интересных сторон Diablo II. Совместная игра очень, очень любопытна — если подойти к делу с умом и энтузиазмом. Разные комбинации персонажей и их умений на самом деле диктуют свой стиль ведения боя. Команда .EXE представила вашему вниманию лишь самый интересный, с нашей точки зрения, дуэт. А что скажете вы?



Классическая тактика: заморозь — и прибей. Работает почти на любом монстре, пока их не слишком много. Впрочем, даже если и так — все равно работает. Колдунья и Паладин — друзья навек!

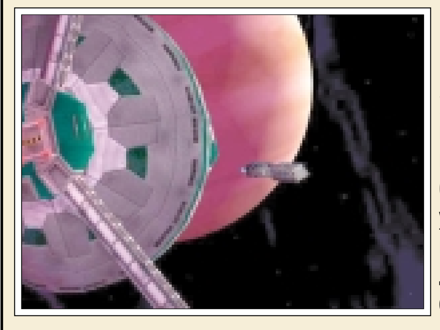


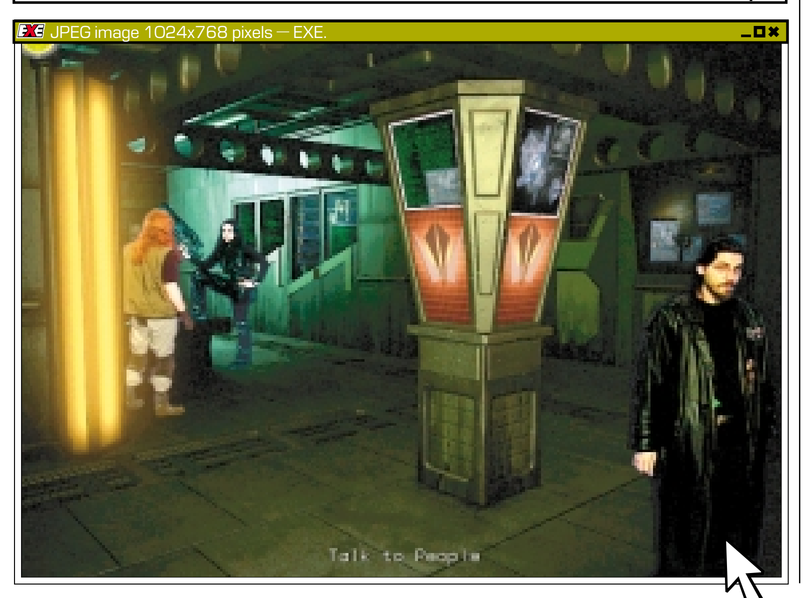
Метаболические пути

Поиски Грааля золотой середины в космических симуляторах продолжаются. Один слишком аркаден, второй нежелательно линеен, третий излишне сложен. Современные разработчики космосимов мечутся в промежутке между Wing Commander и Elite, пытаясь обнаружить удобную для себя и потенциальных покупателей продукта нишу.

Начните чтение с этой заметки!

В Terminus все хорошо — и замечательная ньютоновская физика полета, и реальное течение времени, и работающая экономика, и свобода передвижения в пределах Солнечной системы. Не хватает только заинтересованности в использовании этих бесчисленных функций. Условно Terminus можно описать как плод сочетания Elite и не менее древней MS Space Simulator (было такое) — сильно упрощенных, но узнаваемых. При горячем желании самого игрока Terminus будет интересен. Но не иначе! Разработчики приложили минимум усилий, чтобы влюбить в свой продукт кого-нибудь помимо хардкорных профессионалов космосимуляторного жанра.





александр вершинин

Terminus расположился очень близко к обожаемой в русских народных массах Elite. Для окончательной "элитарности" игре не хватает бесконечных глубин космоса и многообразия сюжетных ходов. Все остальное, включая реальную экономику, "открытый" финал и бескомпромиссное разнообразие запчастей для ваших истребителей, в комплекте есть и будет продемонстрировано по первому вашему требованию. Да, сэр, союз коммивояжеров гарантирует работу нашего пылесоса при любых погодных условиях. Даже в открытом космосе.

Достоин ли элиты отрок сей?

Детально расписывать историю человечества по версии создателей Terminus вряд ли уместно. Перечислим лишь ключевые слова, их вполне достаточно: двести лет, Солнечная система, инопланетная технология, ворота для гиперпространственных путешествий, независимый Марс, пираты в поясе астероидов, конфликт между официальной Землей и Марсом. Как видите, ни одного нового или хотя бы оригинального словосочетания.

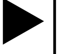
Зато в features авторы изрядно оттянулись, обозвав собственное детище "космической РПГ с баталиями в реальном времени, единственной в своем роде". Насчет последнего — полностью согласен. На самом деле, проект Terminus претендует на бирку ограниченной пределами Солнечной системы Elite. Масштаб поменьше: всего двадцать баз, горстка кораблей, удручающее

◄ **И вновь актеры на плохо раскрашенных задниках! Неужели печальный опыт WC3 ничему и никого не научил и крохотную по своему коду игру надо выпускать на трех дисках?!**









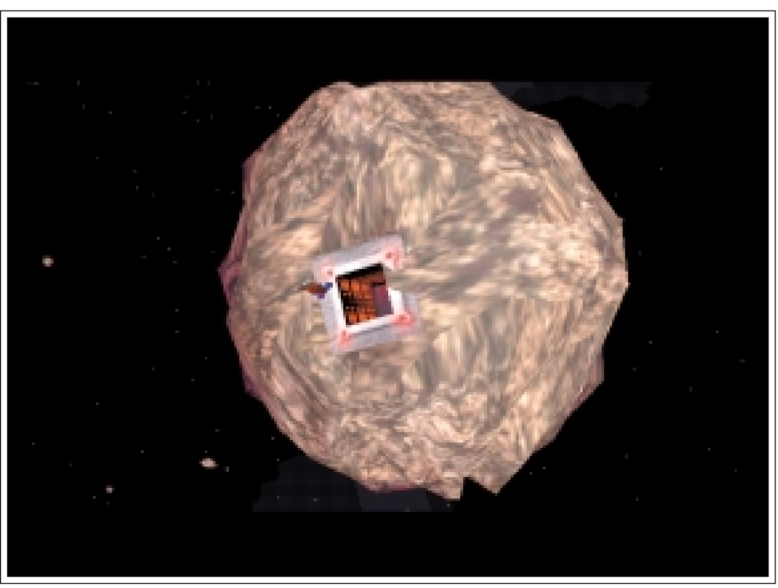
однообразие доступных контрактов. Без сюжетной линии в безвоздушном пространстве Terminus скучновато. Грандиозный масштаб Elite мог вскружить голову бесконечным разнообразием происходящих вокруг случайных, но интересных, осмысленных событий. В Солнечной системе ничего занимательного произойти не может по определению. Добыча руды, патруль, нападение на, эскорт, слежка. Довольствуйтесь малым — зато не заблудитесь.

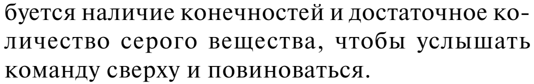
Солдат спит, служба спит, все спят

Как мы только что выяснили, бесцельно торговать или выполнять генерируемые игрой в реальном времени контракты смысла не имеет. Нет мотивации: новые корабли не смогут попасть в недоступные ранее районы и не решат ваши проблемы по перевозке полезных ископаемых или заключению мира с вооруженными до зубов пиратами. Развеять космический мрак способны лишь уникальные сюжетные миссии.

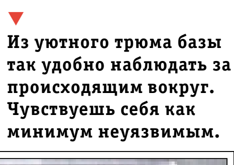
К счастью, авторы Terminus подсуетились и взяли на себя смелость предложить вам целых четыре конкурирующие стороны, четыре варианта развития вашей карьеры. По сюжету, две из них, военные, рассчитаны на начинающих игроков, а еще две будут подарком для умудренных опытом пилотов.

На самом деле, варианта всего два: военная карьера и перспектива стать “свободным художником”, предпринимателем. Безвоздушно-военные силы Марса и Земли готовы приютить у себя молодого энергичного водителя космических фрегатов. Как известно, в армии думать не требуется. Лишь выполнять приказы. Зато вам не придется беспокоиться о починке корабля, покупке нового, приобретении амуниции и новых орудий труда. Вам не платят деньги, но военному они и не нужны. От бойца требуется наличие конечностей и достаточное количество серого вещества, чтобы услышать команду сверху и повиноваться.





Пираты прячут свои базы в астероидах. Умно, но не ново. Герои “Звездных войн” поступали точно так же.



Из уютного трюма базы так удобно наблюдать за происходящим вокруг. Чувствуешь себя как минимум неуязвимым.

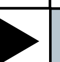


Таким образом, вся коммерческая, Elite-образная часть Terminus оказывается аккуратно обрезанной — что губит обе кампании. Ведь игра проходит в реальном времени! Секунды бегут, пока вы выбираете задание, пока читаете новости или ведете насыщенный (*издев.*) диалог с сослуживцами. Не подумайте плохого, в реализме есть свои прелести. Например, находясь на базе, вы можете взглянуть на радар и увидеть, как вокруг кипит жизнь: снуют торговые корабли, в четкой формации проходят патрули, прибывают огромные линкоры с эскортом. Редкое, приятное впечатление жизни. Игра существует сама по себе. Зачастую без вас.

Но механизм реального времени таит и ощутимые недостатки. Вам приходится убивать проклятые минуты и даже секунды на случайно генерируемые миссии патрулирования, каждая из которых похожа на десять предыдущих. Ничего не происходит! Это жизнь, дорогие мои военные пилоты, здесь редко случается что-то экстраординарное. Будьте добры, смиритесь. Выполните еще пятьдесят дублей. Быть может, Terminus наградит вас за усердие одной сюжетной миссией.

Именем товарища Ньютона

Сюжет скармливается игроку весьма нестандартным образом — с помощью пейджинговых сообщений. Чем бы вы ни занимались, где бы вы ни были, с писком пейджера торопитесь на базу. Недальновидные разработчики дают несколько жалких минут, чтобы достичь базы, пришвартоваться и согласиться выполнить одну из скриптовых, по-настоящему важных миссий (кстати,








▲ **При злоупотреблении мощностью двигателя корпус корабля не выдерживает. Так можно с легкостью прикончить себя без единого выстрела со стороны потенциального противника.**

по времени ограничены даже заурядные задания). Не успели? Ваше место займет NPC, а вы узнаете об исходе дела из новостных изданий, заглянув в кают-компанию между двумя патрулями, две тысячи сто девяносто седьмым и сто девяносто восьмым.

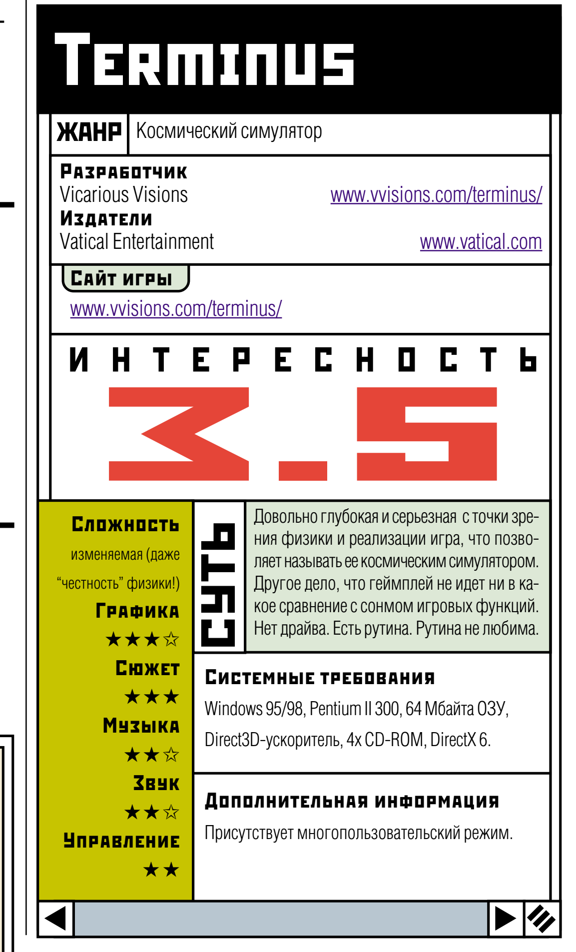
Более или менее достойно проводить время в ожидании сюжета можно лишь играя за пиратов (ура!) или наемников. Конечно, приходится платить даже за элементарный проход через гиперпространственные ворота, зато есть стимул! Вы можете содержать сразу несколько кораблей, собственноручно оснащать их всем необходимым боевым хламом, даже нанимать NPC-пилотов. Абсолютно серьезно! Если вам хочется устранить оппозицию, не обязательно делать все самолично. Наймите пару головорезов и натравите на жертву. С другой стороны, родственники почившего могут точно так же поступить с вами. Анархия, зато весело.

Наконец, последний козырь Terminus в борьбе за оригинальность — “честная ньютонова физика”. Забудьте о детских стереотипах Wing Commander. Пора понять, что в космосе можно один раз разогнаться и затем бесконечно лететь по прямой — если, конечно, не учитывать силы притяжения больших физических масс. Остановиться можно только путем торможения, включения обратных дюз. Вести бой в подобных условиях очень сложно. Но интересно. Можно вытворять абсолютно безумные, невозможные трюки: вращаться по орбите вокруг своего оппонента или лететь, развернувшись кормой вперед, и отстреливаться — своеобразная тачанка. Только не забывайте, что время торможения в безвоздушном пространстве аккуратно равняется времени разгона до вашей нынешней скорости. Многие гибнут, не осознав этой элементарной истины.

Системные требования

Для того чтобы понравиться, Terminus требует безоговорочной лояльности и бездонных запасов времени. Реального времени. Вы обязательно научитесь ловко маневрировать в условиях правильных физических законов и гибкой живой экономики. Будете контролировать контрабанду товаров, станете виртуальным двойником Джаббы Хута — в очень бедной с точки зрения фантазии вселенной. Нет, Солнечной системе. У авторов Terminus не хватило желания, времени, ума (нужное старательно, высунув язык, подчеркнуть) сделать “экспириенс” космически разнообразным. Another one bites the dust.

Редкое, приятное впечатление жизни. Игра существует сама по себе. Зачастую без вас.



Terminus

Жанр Космический симулятор

Разработчик
Vicarious Visions www.vvisions.com/terminus/

Издатели
Vatical Entertainment www.vatical.com

Сайт игры
www.vvisions.com/terminus/

Интересность
3.5

Сложность изменяемая (даже “честность” физики!)
Графика ★★★☆
Сюжет ★★★
Музыка ★★☆
Звук ★★☆
Управление ★★

Суть
Довольно глубокая и серьезная с точки зрения физики и реализации игра, что позволяет называть ее космическим симулятором. Другое дело, что геймплей не идет ни в какое сравнение с сонмом игровых функций. Нет драйва. Есть рутина. Рутина не любима.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, Direct3D-ускоритель, 4x CD-ROM, DirectX 6.

Дополнительная информация
Присутствует многопользовательский режим.

Мнения об игре

“По-настоящему Terminus проявляет себя только в Pirate- и Mercenary-кампаниях. Несмотря на то что авторы рекомендуют этот выбор только опытным игрокам, лишь они раскрывают истинный потенциал игры”, — высказываются на сайте Computer Games Online (www.cdmag.com).

“Как только вы разберетесь в запутанном управлении и многочисленных правилах Terminus, вы крепко подсядете. В конце концов, кто может остаться равнодушным к перспективе охоты на беззащитные транспорты и бесшабашным заданиям вроде прорыва блокады космической станции!” — восклицают на сайте Gamecenter (www.gamecenter.com).
















Палеонтологи пусть не...

Помните демо-версию Serious Sam? Хорошая будет игра, если… когда-нибудь выйдет, ибо разработчики ее очень уж бедны и далеки от цивилизации. А вот KISS Psycho Cirsus — это то же самое, но сделанное людьми, которые помнят о деньгах и игроках.

Начните чтение с этой заметки!

Когда Джон Ромеро делал Daikatana, у него были постоянные проблемы с персоналом. Потусовавшись немного в ION Storm, народ отваливал "на вольные хлеба". Одна из групп, размером в восемь человек, решила не разбегаться по мелким конторам, а образовать свою. Назвались Third Law Interactive и в качестве первой игры начали делать шутер в старых традициях, базирующийся на комиксах Тодда Макфарлейна (Todd McFarlane), посвященных группе KISS.

"Дайкатану" народ не принял, испугавшись лягушек с моторчиками (так что, видимо, не зря ребята от Джона сбежали), а вот KISS Psycho Circus имеет все основания стать вполне удачным середнячком. Пусть нет у "поцелуйчика" никаких особо заметных прорывов и инноваций, но нет и особых проблем. Что объявили, то и сделали. Получилось простенько, ностальгично и достаточно свежо.

Главное, коренное, основополагающее отличие — очень шустрый движок, без малейших проблем насылающий на беднягу-игрока десятки, сотни, тысячи монстров, тупых, как валенки, но успешно компенсирующих тупость агрессивностью. Авторы не без оснований гордятся этим и строят практически всю игру именно на веселом перемалывании в манную крупу зубастых полчищ.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



господин пэжэ

Откровенно говоря, эту игру я ждал без особых упований. Да, хотелось верить, что слово "DOOM", постоянно муссируемое в ее рекламных описаниях, имеет хоть какое-нибудь отношение к правде, но... Если бы ее издавал кто-то другой, а не G.O.D., шансов не было бы вообще (нормальный издатель — существо пугливое), но даже в таком виде готовая игра превзошла мои ожидания.

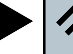
В нынешние смутные времена, когда вершинами жанра числятся Half-Life и Thief, только очень смелые люди могли решиться построить шутер от первого лица на рецепте, созданном лет семь назад. Что могут легко позволить себе хорваты (им законы рынка, очевидно, не писаны), то уважающий себя издатель просто обязан пресечь на корню. Ан нет, не пресекли. И получилось нечто, способное согреть душу любителям классических игр.

Вкус — специфический

Каким-то образом, лично мне непонятным, молодой коллектив умудрился удержаться в той узкой и неопределенной полосе, расположенной между китчем и занудством, где и живут настоящие шедевры. Движок LithTech версии 1.5 (то есть первое его поколение, то самое, что использовалось в моем любимом Shogo, но доработанное Third Law для собственных нужд) оказался весьма и весьма мощным и оптимизированным, полигонов хватает не только на архитектуру, но и на монстров.

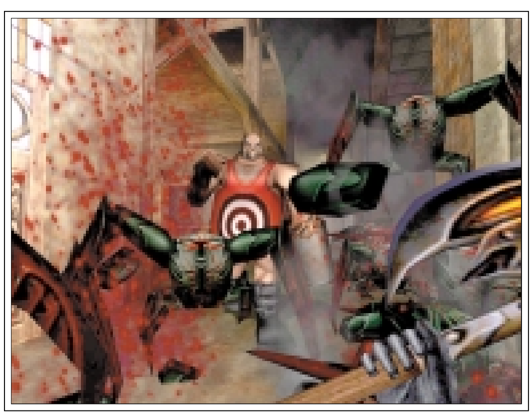
Кстати, прежде чем говорить о зверье, надо бы погладить по головке архитектуру. Боюсь загадывать, но, кажется, на нашей улице потихоньку наступает праздник. Игры, где архитектура заслуживает похвалы, уже трудновато пересчи-

Добро пожаловать... Но не в ад, а в цирк. Хотя вы вряд ли заметите разницу.





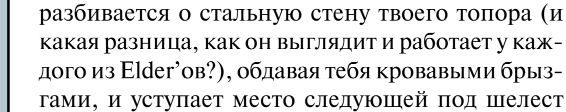


Хорошо быть безголовым. Особенно когда тебя так много.

Волны КРОВИЩИ омывают нас, напоминая о бренности тела и бессмертии души.

тать на пальцах одной руки, и это говорит о многом. Уровни KISS разнообразны (четыре зоны, посвященные четырем элементам: земле, воде, воздуху и огню), красивы и очень хорошо продуманы.

Прохождение больше всего похоже на езду по американскому хайвею. На спидометре за сотню миль в час, поворотов, разворотов и прочей чуши не существует, кока-кола в жестяной банке достаточно холодная, а кондиционер мурлычет о жаре за бортом по Фаренгейту.



KISS быстр. Очень быстр. Сто миль в час не предел. Волна за волной накатывается на тебя, разбивается о стальную стену твоего топора (и какая разница, как он выглядит и работает у каждого из Elder'ов?), обдавая тебя кровавыми брызгами, и уступает место следующей под шелест лезвия и грохот взрывов.

Поворотов не предусмотрено. Путь от одной двери до другой прям, как стрела. Иногда приходится отойти в сторонку за ключом, но это скорее исключение, подтверждающее правило. Выбор? Какой, собственно, выбор? Дорога одна, вперед к победе. Зачем нужно что-то другое?

KISS быстр. Очень быстр. Сто миль в час не предел.

По обочинам американских хайвеев растут деревья. Одинаковые. Их много, но отличить одно от другого невозможно, да и не нужно, наверное. Когда доберешься до пыльного городка, уснувшего где-то на просторах Техаса, эти деревья сольются в памяти в одно, да так и запомнятся. Постоянное нажатие на левую кнопку мыши, оказывается, работает не только в Diablo, но и в некоторых шутерах. Повторенное десять тысяч раз убийство запомнится как одно, но растянутое во времени, и именно этого авторы добивались.

Я, помнится, о вкусе говорил. Знайте: он есть. Специфический, но, безусловно, есть. Очень удачные цвета, от мягких и приглушенных до броских и почти наглых. Цветное освещение, местами яркое и контрастное, но почему-то почти не создающее ощущения конфетного фантика. Все очень быстро, плавно, я бы даже сказал, текуче. Ощущение пролетающего мимо шоссе, и даже по радио где-то за кадром звучит правильная, дорожная, музыка. Спасибо Microsoft за второй хороший продукт, DirectMusic (первым, разумеется, был Windows 2000). Правильный звук, правильные песни. Я никогда не был настоящим фанатом KISS, ни разу не раскрасил себе лицо в стиле Кабуки и не пытался высунуть язык, как Симмонс, но как можно устоять перед их очарованием? Неужели убогие техногенные саундтреки Q3 или UT годятся на то, чтобы стоять рядом с местной музыкой? Нет, заявляю я вам с полной уверенностью и полной же ответственностью!

Факты решают все

Прервем, однако, поток сознания и перечислим, что же, собственно, нам предложили. Четыре персонажа, каждый со своим миром — это хорошо. 12 видов оружия — казалось бы, тоже хорошо, но уже не слишком: ведь четыре из них есть у каждого, а остальные восемь поделены поровну, и потому не создают особого разнообразия. Учитывая, что любое первое индивидуальное ружье предназначено для ближнего боя (и потому не предлагает ни-ка-ко-го разнообразия, кроме чисто зрительного), а второе — "суперружие", вроде крутейшего дракона, сидящего у тебя на плечах и дышащего пламенем, и потому для "обычной" игры не слишком-то пригодное,

Мнения об игре

"Вот такой сюжетец. Придется бегать по злобному цирку, отстреливать всяческих монстров, разыскивая броню Четырех Древних (они же KISS), чтобы выглядеть очень, ну очень круто, пока ты отстреливаешь монстров", — шутит Джон Хаммел (John "Dark Paladin" Hummel) на www.gamerspress.com (рейтинг: 6,5 из 10).

"Эта игра просто фантастически использует движок LithTech от Monolith, а уровни великолепны и богаты деталями. Первые несколько этапов показались мне простоватыми, но чем дальше, тем веселее мне становилось. Сколько раз я ловил себя на мысли, что просто хожу и разглядываю окружающее", — восхищается Кэрин Ло (Caryn "Hellchick" Law) на www.gamespy.com (рейтинг: 70 из 100).

"KISS Psycho Circus — веселая игра, которая не требует от игрока особого напряжения мозгов. Черт... она вообще не требует мозгов!" — восклицает наш человек Джо Маклауд (Joe McCloud), www.3dfxgamers.com.









Утро туманное... За правильный подбор красок, освещения и тумана я готов продать душу Elder'ам!

получаем, что почти всю игру придется проходить с абсолютно одинаковым арсеналом, причем не слишком многочисленным. Жалко.

Зато, безусловно, серьезный плюс — это жесткая ориентация каждого вида оружия на определенные условия битвы. Пулемет неплохо останавливает лезующую на тебя толпу слабеньких, но многочисленных монстриков, местный шотган, как ему и положено, отлично расправляется с гадами в ближнем бою, пушка обрабатывает на дальнем расстоянии, а кнут четко исполняет "хирургические" удары. Ну и, само собой, главное оружие — для ближнего боя, поскольку патронов иначе просто не напасешься. В итоге получаем постоянное переключение с одной пушки на другую, как встарь, в любимом DOOM'е. Лепота, да и только.

Неплохо получилось и с сетевой игрой. Правда, свежеродившемуся трудновато: оружие только ближнего боя, никакой брони, ускоряющей бег, увеличивающей высоту прыжка, и т.п. В итоге его убивают чаще, чем хотелось бы, и перехватить инициативу непросто.

Ну и, само собой, главное оружие – для ближнего боя, поскольку патронов иначе просто не напасешься. В итоге получаем постоянное переключение с одной пушки на другую, как встарь, в любимом DOOM'е. Лепота, да и только.

Квинтэссенция

Слово-то какое красивое... Умное, наверное, и потому к игре KISS отношения не имеющее. Здесь все тупо и просто, за что мы ее и любим. Зато квинтэссенцию этой игры очень легко формулировать. Использование шустрого движка позволило вставить горы монстров. А когда есть горы монстров — зачем им интеллект? Можно смело использовать опыт "старой школы" — классических аркад, где монстры двигались по четким, заранее заданным траекториям. Так и здесь: интеллект ограничивается двумя видами поведения. Первый — монстр бежит к игроку, дабы схватить и загрызть. Второй — еще проще, стоит и стреляет, упиваясь своей немалой огневой мощью. Помимо всего прочего, это позволяет сэкономить еще немного процессора, отдав его на увеличение fps.

Помощь слабым

Если стало совсем трудно, вот способ включить немного радостей. Ищем в той папке, где установлен KISS, каталог Profiles и открываем любым редактором файл с вашим именем. Ищем в нем строку "##mmouse", а затем вставляем под ней следующее (поскольку в строке много кавычек, то для определенности ограничим ее апострофами, их набирать, разумеется, не надо): 'rangebind "##keyboard" "Q" 0.000000 0.000000 "GimmieGimmieGimmie"'. После этого в игре, нажав на "Q", можно получить все оружие. Аналогично можно включить бессмертие кнопкой F11: 'rangebind "##keyboard" "F11" 0.000000 0.000000 "Invuln"'.
Само собой, есть консоль, вызывается, как обычно (кнопкой "~"). В ней можно набрать listcommands, дабы получить список всех доступных команд, или set — список переменных. А дальше каждый разберется сам...

Вообще, игра воспринимается как один из лучших ремейков чего-то очень старого, традиционного. Здесь и деление на эпизоды, которые можно проходить в любом порядке (помните? а вы думали, что это появилось в Quake?), и симпатичные полосочки здоровья врагов (помните? уж у боссов такое было всегда!), и все вышеописанное. Мне — нравится. И пусть не стать ей игрой года (куда уж супротив "Дьяблы"), но почетное место на моем винчестере ей гарантировано.



ЖАНР Шутер от первого лица

Разработчик
Third Law Interactive www.thirdlaw.com
Издатель
G.O.D. Games www.godgames.com

Сайт игры
www.kisspsychocircus.com

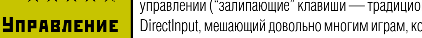
ИНТЕРЕСНОСТЬ


Сложность средняя
Графика ★★★★☆
Сюжет ★★★★
Музыка ★★★★★
Звук ★★★★☆
Управление ★★★★★

СУТЬ Хорошая игра ностальгического направления. Все решения, принятые дизайнерами, почерпнуты из классических аркад, и это очень забавно в шутере от первого лица.

Системные требования
Windows 95/98/2000, Pentium II 266 (рек. 300), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128), Direct3D-ускоритель, 500 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация
Работает под Windows 2000, хотя и с проблемами в управлении ("залипающие" клавиши — традиционный баг DirectInput, мешающий довольно многим играм, который будет автоматически исправлен с выходом DirectX 8).







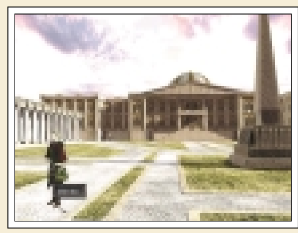


Последняя месса в Синоре

Arcatera: The Dark Brotherhood относится к почтенному семейству гибридов РПГ и квестов, которое дружно ненавидят любители ролевиков и коллективно презирают бывалые квесторубы еще со времен Hero Quest, гремевшей серии Sierra, с которой, как утверждают злые языки, и началось падение этой компании...

Начните чтение с этой заметки!

Красиво задуманный, но бездарно реализованный квест пополам с ролевой игрой. Ужасное графическое решение, притягательный, но очень уж неповоротливый сюжет. Бои, диалоги, загадки, система роста персонажей — все слишком условно. Да, теперь им надо сладко пить и вкусно есть, спать не на полу камеры, а в гостинице, да еще и в номере-люксе за тридцать две золотые монеты в неделю. Но от этого не станет легче приставать к прохожим с одними и теми же вопросами, изнывать от безделья в городских лабиринтах, драться со свиньями ради повышения опыта и терпеливо дожидаться аудиенции у принца с задней мыслишкой что-нибудь стянуть в тронной зале. Мир "Аркатеры" слишком мал и скован условностями для героической ролевой игры со свободой действий и слишком велик и свободен для жестких логических правил стремительной детективной адвенчуры. Наверное, в этом и есть проблема всех квесто-РПГ (кроме Silver, которая, скорее, РПГ-квест), а может быть, даже и корень мирового зла...



JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



◄ Настолько случайные знакомства по определению не могут привести ни к чему хорошему... Пора бы знать.

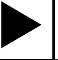
александр башкиров

В о всяком случае, именно эту серию напоминал печально известный King's Quest: Mask of Eternity. В какой-то степени внебрачным сыночком клана безбожников, болтающихся между квестовым и ролевым разделами, можно считать и Kingdom'o'Magic от SCI, это безудержное торжество черного юмора, не опускающегося ниже второго сорта. И, наконец, единственный достойный бастард (вот так сочетание) — Silver от Infogrames — был возведен в небесные выси массой Скаром. Возможно, что-то из сих славных творений осело в душах разработчиков крохотной немецкой компании Westka Entertainment или же изрядно повлияло на решение Ubi Soft взяться за тиражирование сомнительной "Аркатеры" не только на ПК, но и на Dreamcast. Да, вот что стоит отметить: Westka работает в первую очередь на консоль SEGA и только потом на родную персоналку. Может, в этом и есть причина причин?..

Плоть и кровь

В принципе, концепция "Аркатеры" достаточно масштабна, чтобы оправдать любые нескромные пресс-релизы, интервью и прочие кампанейские элементы. Мир героической фэнтези: жесткое средневековье с уверенной опорой на магию и ритуалы местной церкви, варвары, орки, тролли, полукровки, воровская гильдия, тайные общества и секты, сражения и политические интриги в обширном городе Синоре и его окрестностях. Четыре класса героев: туповатый боец, пронырливый вор, харизматичный монах и маг, особа женского пола со склонностью к ученым штудиям. Масса параметров, так сказать, технических спе-



цификаций персонажей. Напряженная интрига квеста с криминальным сюжетом и различными стилями прохождения (в зависимости от тех самых параметров и классов), ограничение в три недели по времени раскрытия гнусного заговора и десять вариантов концовки (только с двумя счастливыми). Способен ли хоть кто-нибудь устоять перед подобным натиском?

Но "Аркатере" не прославиться ни на PC, ни на DC, ей не будут посвящать прочувствованные мадригалы и петь осанну. Она слишком тяжеловесна, слишком серьезна, слишком старомодна, слишком... Но обо всем по порядку.

При огромном труде, что вложил в игру коллектив тружеников палитры, рисовавший и город, и лес, и берег океана, и небо (в общем, очень мощную и обширную раскадровку всей "Аркатеры", четкую как в аспекте тщательно подобранных ракурсов, так и в эстетическом, и архитектурном планах), было настоящим преступлением населить вполне приемлемый квестовый мир статичных локаций подобными персонажами. Нет, с их отрисовкой тоже все в порядке (и внешний вид убедителен, и лица подвижны, хоть это и заметно только в упор), но вот с анимацией... Больше всего они походят на наспех наклеенные поверх общей картинки аппликации, узкие бумажные фигурки, да еще к тому же и скверно вырезанные по краям. Перемещаются декоративные крестьяне, стражники, горожане, купцы, свиньи, собаки и даже члены профсоюзов (то есть гильдий) по каким-то одним им ведомым траекториям, ничего общего не имеющим с планировкой помещений и топографией улиц. Двигающиеся бегом герои напоминают подпрыгивающие мишени в тире. Сражения смахивают на бои в театре теней.

Судя по всему, ответственные за собственно квестово-ролевую часть "Аркатеры" и не подозревали о существовании художников. Пока рисовальщики корпели над безукоризненной архитектурой Синоры, над многочисленными слайдами среднего города и мраморного дворца, деловой западной и трущобной восточной частями, принадлежность которых опознается по первому кадру, с дотошностью театральных гримеров работали над нарядами главных (не бесформенные "туники", "плащи", "балахоны" и "мантии", а детализированные костюмы — чего стоят хотя бы вычурные застежки накидок, пряжки ремней, швы на кожаных куртках или полосатая меховая сумка волшебницы) и второстепенных персонажей (дорогие одежды знати, сложные доспехи многочисленной стражи, соломенные шляпы полукровок, робингудовские колпаки лесной братии), их коллеги, ответственные за все, отбывали номер, небрежно побросав обещанное пресс-релизами в одну кучу, забыв о балансе, логичности и надежности системы. Ведь ролевая игра (даже в той сравнительно малой мере, на которую претендует "Аркатера") — это прежде всего уравновешенная система. И только потом завлекательная история.

"Аркатера" — игра очень фактурная, чувственная. Факелы в подземельях, обшарпанные стены, распряженные телеги, щедрая куча навоза у



Заснуть во время пожара, едва не получить молотком по голове, быть исцеленным чарами Хаоса, угодить в тюрьму по обвинению в халатности и в итоге вылететь из ордена. У монахов тоже бывают неудачные дни.

Единственная практически неприкосновенная категория — это храмовые служители. К ним на подмогу сбегается вся окрестная живность...

Arcatera: The Dark Brotherhood

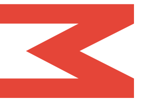
ЖАНР Гибрид квеста и ролевой игры

Разработчики
Westka Entertainment www.westka.de

Издатель
Ubi Soft www.ubisoft.com

Сайт игры
www.arcatera.com

ИНТЕРЕСНОСТЬ



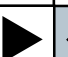
Сложность средняя
Графика ★★★★
Сюжет ★★★★
Музыка ★★★★
Звук ★★★★
Управление ★★☆

СУТЬ
Скверная ролевая игра, к тому же еще и загубленная закосом под квест. Посредственный квест, к тому же испорченный ролевым элементом.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 233, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (16-bit), 12x CD-ROM, DirectX 7.0+.

Дополнительная информация
От 600 Мбайт на жестком диске.





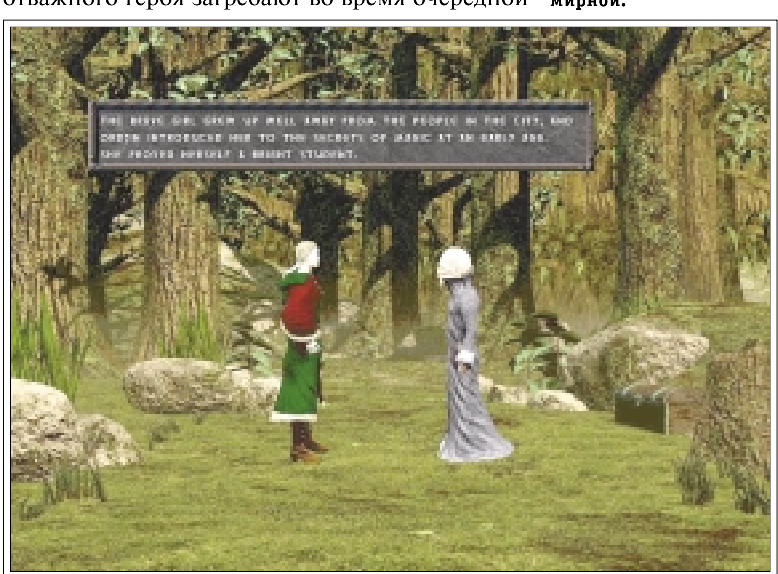



входа в трактир “Искатели приключений”, пиленые бревна, обколотая черепица на крыше гостиницы, ровные колоннады храмов, трепещущий флаг на зубчатой башне. Вместе с тем, здесь преспокойно можно колотить народ на главной площади (стража не трогает дерущихся, если начало боя прошло для патруля незамеченным), уничтожать тюремщиков (в неограниченных количествах), набирать военный опыт, отважно истребляя свиней по подворотням, вести жизнь мародера и грабителя без урона для своей репутации (она здесь исключительно положительная), задирать охрану у ворот и проникать внутрь, не опасаясь преследования. А уж какие возможности открываются магу-недоучке (к черту дверь! с помощью небольшого заклинания можно навсегда излечить от страха каталажки) или самому обычному бездарному воину (грабеж имеет несомненные преимущества перед карманной кражей) — просто страшно подумать. Единственная практически неприкосновенная категория — это храмовые служители. К ним на подмогу сбегается вся окрестная живность...

Наверное, дело тут прежде всего в несбалансированной боевой системе. Само сражение идет автоматически (бывает и стенка на стенку, труппа героя со взводом зеленокожих монстров: картинные пинки и одинаковые взмахи кинжалами, топорами, мечами, палицами), но возможность в любой момент безнаказанно удрать от более сильного соперника действует лучше любой магии. Как и услужливая функция “Сдаюсь, сдаюсь, не трогайте меня!” — подчиняются все, кроме самых последних орков и стражников (что и означает всего-то очередной залет в любимую кутузку по обвинению в пьяном дебоше). Собственно, нам здесь тоже охотно сдаются, дозволяя обчистить карманы. Это при том, что, когда отважного героя загребают во время очередной общегородской облавы по злачным местам (где мы имеем склонность тянуть дешевый эль под городские сплетни), в тюрьме он оказывается в полном боевом облачении и даже при золоте (исчезновение которого хоть что-то объясняло бы). Конечно, специально выискивать несуразности в игре, подобной “Аркатере”, — последнее дело и для самых ленивых энтомологов, но здесь тяпляпистость уж слишком очевидна.

За боевой системой идет диалоговая. Казалось бы, для квеста она куда более важна. Сразу заметен королевский размах: кроме обычных вопросов нелинейной беседы предусмотрены комплименты и оскорбления, повышающие или понижающие дружескую расположенность собеседника и, главное, уровень его терпения (который и есть абсолютный показатель потенциальной информированности). Но, во-первых, нелинейность здесь ложная: несмотря на то что мы получаем различные ответы от массы персонажей, вопросы всегда одни и те же (то есть все в точности, как у честного Лютона из Discworld Noir, который прилежно черкал полученные версии в записной книжке), и расследование страшно напоминает социологический опрос (“Что вы думаете о принце Синоры?”: 1) Принц — справедливый правитель, грамотно выполняющий кадровые перестановки и проводящий дальновидную внешнюю политику; 2) Принц — никчемный дегенерат на троне вырождающейся династии; 3) Принц — женщина). А во-вторых, единственный способ поднять уровень терпения собеседника — это заказать ему огромную кружку пива. Комплименты здесь не в чести. Кроме того, атмосферы ради персонажи излагают свои не слишком-то средневековые мысли на величавом староанглийском (“и доложил сэр добрый рыцарь и знатный медосбор о своих трудовых успехах и полечил сэра Артура от радикулита пчелиным ядом”).

Атмосферы ради персонажи излагают свои не слишком-то средневековые мысли на величавом староанглийском (“и доложил сэр добрый рыцарь и знатный медосбор о своих трудовых успехах и полечил сэра Артура от радикулита пчелиным ядом”).



Идиллическое начало в духе “Звездных войн”. Учитель и приемный отец нашей чудо-девочки отчаянно напоминает старого Йоду. Вот только смерть у него будет не такой мирной.

Литературные баллады

Путь воина, вора, монаха, мага: с точки зрения сюжета “Аркатера”, благодаря ролевому уклону, пусть не слишком значительно, но все же выигрывает. Во-первых, романтика средневековья действует даже на самые стойкие умы. Да и идея показать всевозможные социальные слои и аспекты жизни общества королевства Аркатера в год Григориана через бытие представителей разных вольных профессий сама по себе очень хороша.

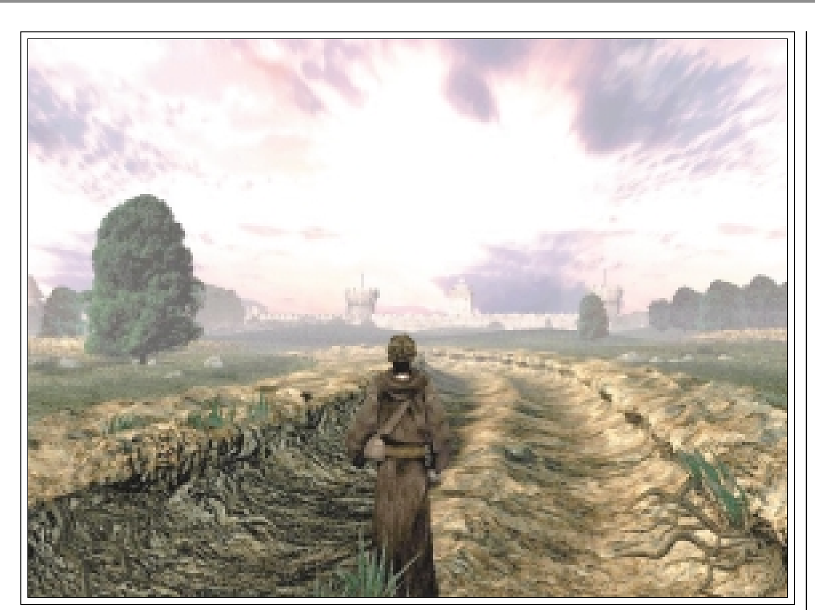
Вор — это символ беспросветных ужасов жизни восточного квартала, где под звездным небом редко кто доживает до семнадцати лет, а из доживших умирает каждый второй. Девочка-волшебница, потерявшая наставника при смехотворных обстоятельствах (“Продай нам свою магию за 500 золотых? — Да я и за 1000 не продам! — Это твое заднее слово? — Заднее не бывает...”), — адепт потерянного











Вот оно, средневековье! Открытое небо, открытая дорога, открытая душа.

искусства, индикатор тягомотной войны презираемой в обществе магии с силами зла, зловещими черными плащами с капюшонами, управляющими шайками бандитов и анархистским обществом “Черное солнце”. За монахом, справедливо вытуренным из ордена за сон на посту, — горящие монастыри, кровавые символы на стенах, гонения на свободную религию и учение Хаоса. Наконец, наиболее романтическая фигура, воитель — молодой бездельник, которого не устраивает блестящая рыболовная карьера в доках безымянного городка, совершенно случайный участник заварушки, прибывший в Синору в поисках прекрасной незнакомки (в этой линии особенно хорош сутенерский вопросец поджидающего у ворот мудрого старца, профессионального толкователя сюжетов ролевых адвенчур для туповатых солдафонов: “А не ищете ли вы, молодой человек, славную девушку?”).

Впрочем, вехи дальнейшего развития сюжета для всех одни и те же: раскрыть тайное общество, найти пропавший скипетр принца, разобраться с темной историей легендарного бандита Рога Гвеннара. Обстановка в городе обостряется с каждым днем: готовятся к войне, поносят принца, для душегуба Гвеннара требуют смертной казни. Ходят слухи, что ежегодный фестиваль может быть отменен, а значит, не будет розыгрыша колеса фортуны (местной формы амнистии: везучий узник гуляет на свободе, невезучий накидывает к своему сроку еще один год). Есть мнение, что общества “Черное солнце” не существует, но в соседней камере посиживает полукровка Дженнар, называющий себя его членом. Кто-то уверен, что скипетр вообще не крали, кто-то — что за похищением стоит сам принц, третьи убеждают, что пропажа совершенно точно на совести гильдии воров, гильдии магов или, в крайнем случае, королевского казначея.

Наконец, гвоздь программы: почему до сих пор жив Гвеннар? За ним стоят влиятельные люди города или он и в самом деле откупился от казни припрятанными сокровищами? Или его сокровища лежат спокойненько в лесной чащобе, по которой до сих пор рыщут поисковые партии варваров, орков и охотников? А как вам такая версия: не может ли быть, что похищение скипетра — дело рук бывшей банды Гвеннара? Всплывает новый слух: о том, что принц женщина, говорят не просто так, у него была сестра-близнец, якобы погибшая во время несчастного случая на охоте. Тревожная атмосфера, подозрения, таинственные убийцы, метающие ножи и играющие в кости со своими жертвами, чешуйчатые твари в железных полумасках, причудливые переплетения тайных сюжетных ходов и линий расследования — сценарист тоже потрудился. Только жизнь Синоры течет слишком размеренно и спокойно, чтобы выдержать такой лихорадочный ритм. Пусть по поводу грозящих опасностей рефлексируют бармены, торговцы хлебом, владельцы ломбардов и служащие гостиниц. А простые жители по-прежнему ходят днем на рынок, вечером в бар и поздно ночью плетутся домой.

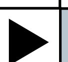
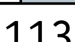
Сугубо квестовые задачки у нас... с довольно необычными альтернативным решениями. Чтобы пройти через ворота, совершенно необязательно дожидаться рыночного дня, когда во все части города пропускают свободно, добывать пропуск или приличную одежду, — достаточно лишь объявить стражникам войну, а затем организованно отступить на другую сторону. Можно не искать веревку (высаживаем дверь, забегаем в дом старушки, открываем сундук, хватаем необходимый объект и удираем со всех ног под истошные вопли), вертушку и подходящий каменный блок для того, чтобы отвалить каменную плиту с заманчивым кольцом, а просто как следует “раскачать” своего воина-культуриста. Для того чтобы открыть защищенную заклятьем от магических поползновений дверь темницы для особо опасных заключенных, вору хватает одного движения отмычки. Дабы попасть на вечернюю мессу (весь цвет местного общества, включая парочку избранных сатанистов), монаху не надо платить бешеные деньги проводникам, караулящим у ворот туристов, выслеживать по городу мелкого служку или приставать с расспросами ко всем встречным. Достаточно услышать колокольный звон. Загадочная техника Хаоса противопоставлена в Аркатере презираемой, загнанной в подполье магии. Колесо удачи: кто-то находит, кто-то теряет. Если бы еще не этот нравоучительный тон изложения...

“Аркатере” не прославить свое имя ни на PC, ни на DC. Она слишком спокойна, слишком нетороплива, слишком удручающе серьезна.

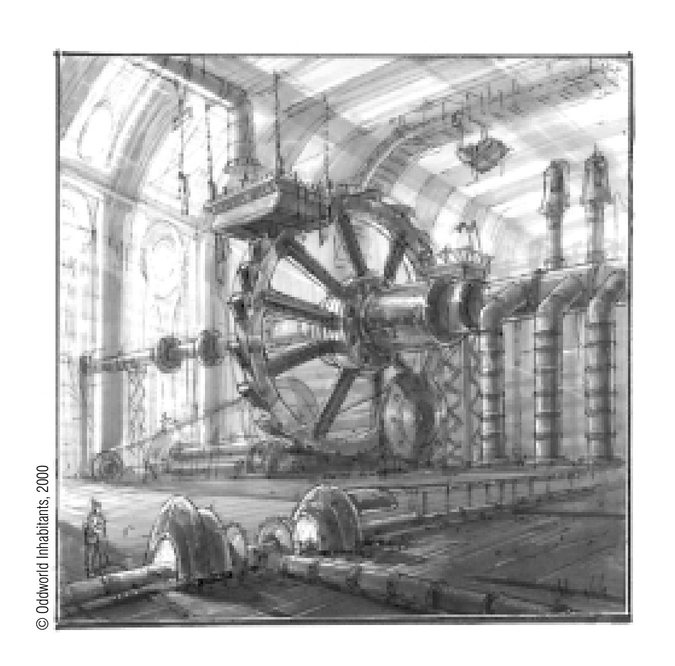
> **“Продай нам свою магию за 500 золотых? – Да я и за 1000 не продам! – Это твое заднее слово? – Заднее не бывает...”**

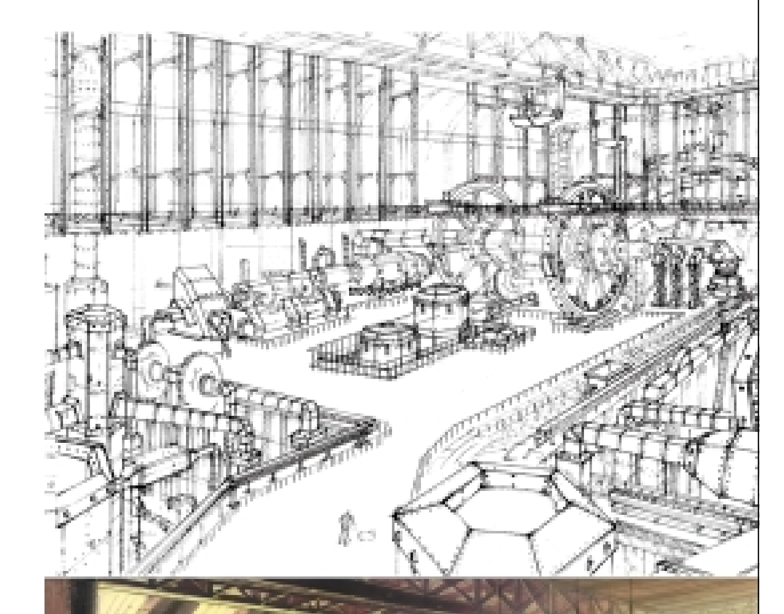
Говорят разработчики

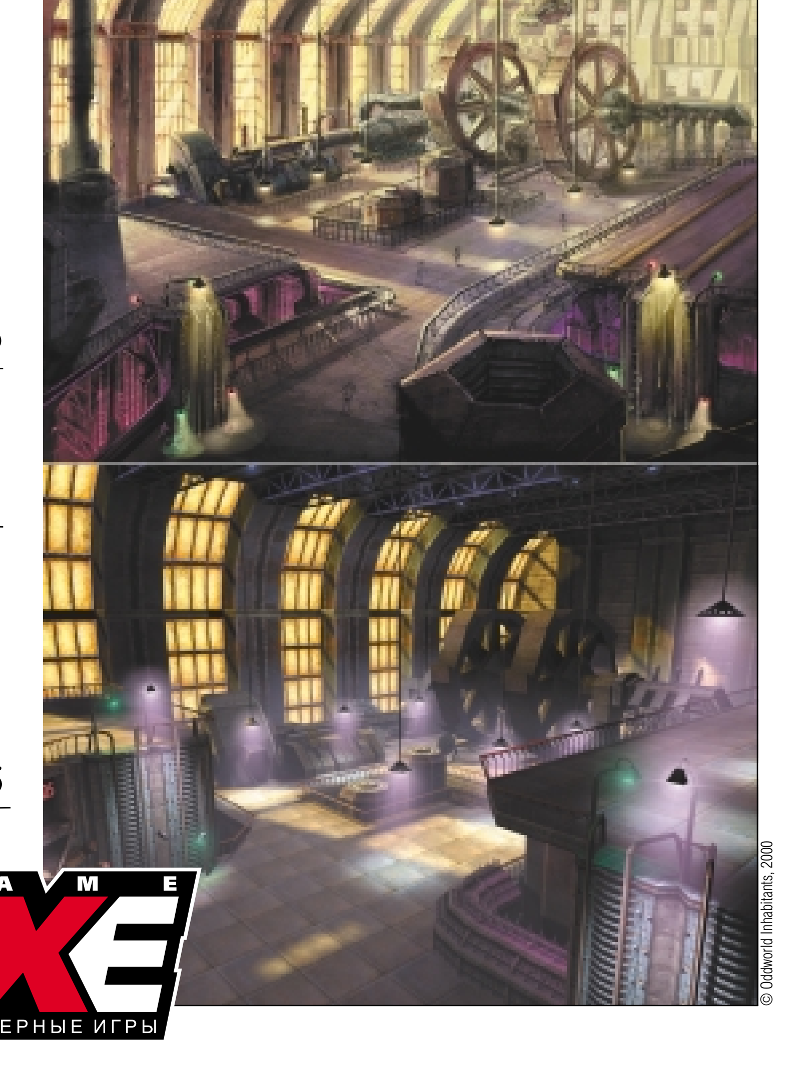
“Одной из наших целей — и мы надеемся, что достигли ее, — было понизить число нелогичных запретов, что налагает на игрока обычный квест. Другой нашей целью — и мы надеемся, что достигли ее в той же степени, — было привнести в ролевую игру настоящее умственное напряжение, поставить в зависимость от способностей персонажей не только их благосостояние, но и характер головоломок, которые им приходится решать”, — сохраняет олимпийское спокойствие Кристоф Кабелитц (Christoph Kabelitz), директор по менеджменту Westka Entertainment.

POLYGON







ПРИ УЧАСТИИ GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Разработка уровней:

искусство или наука?*


Фото М.Новикова

Окончание. Начало см. в #8’00

Клифф **БЛЕЖИНСКИ**, Epic Games

Большинство описываемых ниже технологий применимы как к однопользовательским, так и к многопользовательским играм. Каждая из них основана на общей концепции “течения игры”. Это та самая “живительная сила”, которая делает хорошую игру интересной. В значительной степени она построена на принципе “действий за вознаграждение”, ставящем перед игроком задачу, а затем предлагающим награду за ее выполнение.

Полагаю, здесь вполне уместен термин “морковка на веревочке”, суть приманка, приз, бонус, который заставляет игрока двигаться вперед. Разумеется, большая часть этих самых “морковок” — дело рук дизайнеров уровней, заботящихся о “течении игры”.

III. ТЕХНОЛОГИИ ДИЗАЙНА

Легко догадаться, что за течение однопользовательской игры целиком и полностью отвечает именно он, разработчик уровней. Этот человек придумывает задачу и вешает морковку перед носом игрока, побуждая его к достижению поставленных целей. И этот вариант — с созданием причинно-следственных связей, когда вы организовываете игроку проблему и тут же поощряете его за ее преодоление — работает лучше всего. Вот почему так много сейчас игр, основанных на элементах насилия, — ведь это простейшая и основополагающая форма конфликта.

А вот течение многопользовательской игры отличается, и весьма существенно. Здесь речь в большей степени идет о сочетании риска и награды за него в социальной среде. Дизайнер, разрабатывающий уровни для многопользовательского проекта, похож на строителя детской площадки. Он создает пространство, в котором живые люди будут двигать игру и принимать непосредственное участие в действии, именно они будут диктовать большую часть “течения игры”. Конечно, элементы вроде сюжетных вставок или ИИ (искусственного интеллекта), расположенные дизайнером в стратегических местах, могут подтолкнуть игроков в правильном направлении, но обычно именно игроки заняты тем, что развешивают морковки, на которые покупаются их остальные коллеги. К примеру, в Ultima Online создан мир, в котором дизайнеры тщательно расставляют ресурсы вокруг игроков, и те, кому они достаются, с гордостью демонстрируют всем свои трофеи. А у тех, кому ничего не досталось, появляется желание стать не менее богатыми и знаменитыми. Что в конечном итоге и делает игру.

А. Контролируемая свобода

Заставьте игрока поверить, что это он сам решает, куда идти и что делать, но аккуратненько направьте его в нужную сторону.

Эта тема стала причиной бурных дебатов: если игрок волен идти куда ему вздумается и делать что угодно (а именно этого хотят многие игроки — по их же словам), то он быстро заблудится и впадет в отчаяние. Если же сделать дизайн уровня почти прямолинейным, но дать игроку иллюзию того, что он может выбрать любой из множества путей к цели, то впечатление от игры станет более благоприятным. В этом случае игрок получает лучшее от двух миров — он добирается до морковки и чувствует при этом, что сам принял верные решения и выбрал правильный путь. Такие однопользовательские уровни, конечно же, требуют больше времени на разработку, но оно того стоит.

Да, вы можете построить игру вокруг концепции “иди куда глаза глядят, делай что хочешь”, но на это уйдет уйма времени и денег. Раньше частенько встречались игры со слишком открытым финалом, где игроки терялись и спрашивали: “А дальше-то что делать?”. И лишь хардкорные пользователи не сдавались в подобных ситуациях, продолжая играть до упора. Иначе говоря, помимо времени и средств такая игра обязательно потребует еще и более преданного игрока.

Б. Ритм

Постоянные ужасы притупляют чувства. Самые страшные фильмы прежде заставляют зрителя поверить в собственную безопасность и только потом вываливают на экран что-нибудь страшное. Точно таким же образом должен быть построен хороший уровень. Отличным примером в этом смысле является недавний System Shock 2.

Вот игрока преследуют маниакальные мутанты, а в следующую минуту он оказывается в уютной каюте на борту Von Braun, читая дневники погибших членов команды и размышляя, что же будет дальше... Если игрок постоян-

*Предлагаемый вашему вниманию материал является записью лекции, прочитанной Клиффом Блежински на конференции Game Developers Conference 2000, проходившей в марте с.г.

но смотрит на монстров, игра перестает пугать. Но если дать ему забыть, как страшно было пятью экранами раньше, в какой опасности он постоянно находится... ненадолго... просто чтобы он успел расслабиться — то он стопроцентно будет напуган (и убит) следующим же врагом!

Лучшие многопользовательские игры являются своеобразными системами с четко просчитанным ритмом, который задается умным расположением и распределением ресурсов. Игроку нужно стать чуть более метким или чуть сильнее вжиться в роль своего персонажа, чтобы достичь успеха в игре и продвинуться дальше в онлайновом мире. Именно дизайнер в этом случае определяет, сработает игра или нет. Если все персонажи начинают вооруженными до зубов или есть места, которые невозможно захватить или же, напротив, защитить, то игра становится скучной. В РПГ или стратегиях дизайнер должен быть аккуратен с деньгами и ресурсами. Если, к примеру, вдруг обнаруживается, что запасы руды иссякли, то это неминуемо приведет к тому, что игроки не смогут создавать оружие, в итоге игровая система терпит крах. Дизайнер — ключевой специалист при отладке игры, и ему часто приходится перерабатывать свои идеи, чтобы достичь хорошо сбалансированного мира.

В. Наказуемая инициатива

На какой риск готов пойти пользователь ради сокровищ игры? В одиночной игре существует масса способов, при помощи которых дизайнер может использовать эту проверенную временем технику и заставить игрока принимать решение.

В этом прелесть наказуемой инициативы. Игрок оценивает риск и сложность препятствия, после чего принимает решение. Он чувствует, что сам управляет ситуацией, хотя этот выбор ему предоставил дизайнер.

В традиционном шутере дизайнер может использовать парочку автоматических пушек для “охраны” патронов или аптечки. Пушки с легкостью обходятся, если проползти за парой кресел, но игрок может решить рвануть напролом за подарком, и если пушки вдруг разнесут его в клочья, он будет винить себя, а не дизайнера.

А вот в дефматче у игрока есть выбор: он может взять мощную пушку, с которой вынесет всех и вся, но для этого придется рискнуть и пройти по открытому и хорошо простреливаемому участку карты.

Г. Возврат

Концепция “возврата”, или “повторного посещения”, описывает ситуацию, когда игрок видит совершенно недоступную область уровня и думает: “Как бы туда попасть?”. После этого он выполняет действия, которые продвигают игру и/или повествование (как и его виртуальную персону), и вдруг обнаруживает, что он оказался как раз в том самом недоступном месте!

На мой взгляд, этот прием очень полезен — когда игрок возвращается к уже пройденным местам. Это дает играющему дополнительную мотивацию, когда он продирается сквозь ваш мир, одновременно, кстати, экономя вам кучу денег: одни и те же комнаты могут показываться с разных углов и посещаться повторно, что позволяет сократить работу над уровнем. И это будет становиться все выгоднее и выгоднее по мере увеличения детализации уровней и роста затрат на их производство.

Многопользовательские игры точно так же зависят от подобных повторных посещений, так как их дизайн фокусируется на взаимодействии персонажей вместо простой разведки местности. Рекурсивный дизайн очень важен в любой форме общественной жизни.

Д. Спрос и предложение

Игрок должен постоянно испытывать беспокойство из-за того, что, к примеру, вот-вот могут кончиться патроны (хотя, конечно, нельзя доводить дело до такой ситуации, когда играющий будет бегать по уровню без патронов, постоянно умирая и проклиная дизайнеров и их дурацкую игру). Это еще одна “морковка на веревочке”, повышающая удовольствие от игры. Это обучает управлению ресурсами, а игрок, найдя наконец патроны или “здоровье”, получает гораздо большее удовольствие. Хорошее управление спросом и предложением делает эти радости куда более ценными.

В многопользовательском проекте приходится брать в расчет игроков, которые попытаются “обмануть” игру и использовать устройство уровней только в своих интересах. Поэтому ключевым моментом для дизайнера становится баланс ресурсов, чтобы не дать отдельным пользователям наслаждаться всем виртуальным “богатством”.

Е. Композиция и контрасты

Умело расставив относительно простые объекты, можно получить гораздо более приятный для глаза вид. Это верно для живописи, архитектуры и, конечно же, для дизайна уровней, особенно когда движок ограничивает количество полигонов и детализацию.

Многие художественные школы сконцентрированы на идее композиции сцены — и это еще один пример того, что опыт художника может пригодиться игровому дизайнеру.

Ж. Работа с искусственным интеллектом

Искусственный интеллект (ИИ) напрямую связан со структурой и композицией уровня. Это именно то место, где ИИ делает свое дело, именно здесь становится видна вся та тяжелая работа, над которой корпели программисты.

Для дизайнера уровня становится особенно важным создать области, которые будут использовать возможности ИИ, работая с ним в паре, позволяя игроку угадывать, что ИИ будет делать дальше. Например, если ваш ИИ хорош в перестрелках, умеет прятаться за коробки и делать неожиданные выстрелы, то дизайнер просто обязан наполнить уровень большими ящиками. Если программист напишет отличный групповой ИИ, дайте толпе монстров достаточно места на уровне.

Частенько ИИ поначалу работает далеко не идеально, в этом случае важно соблюдать спокойствие и попросту верить своим программистам, ибо по ходу разработки многие проблемы элементарно устраняются. Толковые дизайнеры и программисты будут работать вместе, создавая запоминающиеся сцены, где загадки и лабиринты построены вокруг хитроумного искусственного интеллекта.

З. Звуки

Стивен Кинг в “Пляске смерти”** сказал что-то вроде: “Когда ударяет молния, грохочет гром и в проеме открывающейся двери ты видишь трехметрового жука, часть тебя вздыхает с облегчением и думает: “Уфф, я думал это будет ДЕСЯТИМЕТРОВЫЙ жук...”

Дизайнеры должны тесно сотрудничать со специалистами по звуковым эффектам, чтобы обеспечить правильное и волнующее звучание игры.

** “Пляска смерти” (Danse Macabre) — первая нехудожественная книга Стивена Кинга, аналитический трактат об ужасном и сверхъестественном в литературе и кино. Книга получила премию Hugo в 1982 году. — **Прим. перев**.

Настоящий дизайнер никогда не станет недооценивать эффект, который можно получить от хорошего "бум!" в темноте. Неважно, насколько талантлив художник, монстр в голове у игрока всегда страшнее того, которого он видит на экране. Если игра требует ужасов и страшилок, дайте звукам сделать свою работу!

И. Умный возврат

Если дизайнер заставляет игрока возвращаться назад, необходимо убедиться, что это совершенно логично и не будет никого раздражать (ведь игрок не получает в этом случае вожделенной "морковки"). При повторном использовании какого-либо участка нужно, чтобы при каждом прохождении он смотрелся свежо и по-новому. Это требует небольших изменений в сцене или появления новых врагов, дабы уровень не выглядел "мертвым" или "поношенным". Подобно продавцу подержанных машин, полирующему до блеска даже самое старое авто, дизайнер, использующий те или иные части уровня повторно, должен приложить дополнительные усилия, чтобы его творение всякий раз выглядело как новое.

Кроме того, нужно убедиться, что игрок не заблудится, возвращаясь. Если, например, нужно запитать насосную станцию, чтобы осушить бассейн с радиоактивными отходами и перейти на другую сторону, то обратный путь от рубильника должен быть предельно прост. Использование принципа "контролируемой свободы" в этом случае поможет игроку найти правильную дорогу: может быть, нужно заблокировать проходы в ненужные области уровня, может быть, развесить яркие знаки, указывающие направление...

IV. БУДУЩЕЕ

Игровая индустрия продолжает эволюционировать и развивается сразу в нескольких направлениях. Очень скоро дизайнеры уровней окажутся на переднем краю этого процесса. Программисты будут заняты созданием наборов дизайнерских инструментов, а значит — мы уже сейчас должны думать о полном взаимопонимании между нашими профессиями.

А. Редакторы

Редакторы уровней становятся все ближе к высококлассным инструментам моделирования вроде Lightwave или 3dStudio Max по мере того, как сцены, обсчитываемые в реальном времени, приближаются к пререндеренным. Многие разработчики перешли с традиционных самодельных редакторов на профессиональные средства моделирования. Поэтому дизайнеру не помешает умение работать с Max, Maya или любой другой из подобных программ. Может статься, что игровые средства редактирования окажутся на том же уровне сложности уже очень скоро.

Дизайнер должен знать те базовые концепции трехмерного редактирования, на которых построены эти программы, и понимать, как оперировать геометрическими конструкциями с малым и большим количеством полигонов.

Б. Текстуры

В прошлом геометрия была очень проста, и почти все детали мира формировались за счет текстур. Значительная часть современных игр использует для создания деталей текстуры и полигоны в соотношении примерно 50 на 50, а на строительство уровней уходит множество специальных текстур. Окружив такой текстурой простую арку из полигонов можно добиться ощущения более высокой детализации. Лучшие игры следующего поколения будут использовать детализированную систему "материалов", в которой простые битовые карты смешиваются для создания реалистичных поверхностей. К примеру, станет возможно добиваться эффекта полировки, глубины и цвета любого материала, который затем будет накладываться на геометрию мира.

В. Искусственный интеллект

Дизайнеры будут куда теснее сотрудничать с разработчиками ИИ. С одной стороны, по мере развития у ИИ навыков навигации и ведения боя станет проще создавать уровни. С другой стороны, придется придумывать новые трюки, так как игрок требует все большей кинематографичности действия. Грамотные дизайнеры будут строить множество специальных сцен с использованием ИИ. Возьмем, к примеру, схватки между врагами и членами команды, когда игра "включает" запасной ИИ. Под этим можно понимать, скажем, ситуацию, когда игрок расправляется с персонажем, который должен прыгнуть в окно или запустить какое-либо действие.

Г. О навыках

В Epic Games каждый дизайнер имеет главные и второстепенные обязанности. Некоторые, кроме работы над уровнями, неплохо рисуют текстуры, другие умеют моделировать персонажей или декорации. По мере эволюции дизайнера уровня для него становится все более и более важным понимание множества инструментов, используемых художниками и моделлерами.

Это снижает риск потери времени по вине "промежуточных" людей. Например, если художник в пятницу сделал отличную текстуру кирпичной стены, а в субботу выяснилось, что текстура не стыкуется по горизонтали на поверхности, для которой предназначалась, дизайнер может открыть PhotoShop и сам довести текстуру до ума.

Умеющий все дизайнер — это одновременно и благословение, и проклятие. Если он сам способен создавать текстуры, архитектуру, освещение и декорации, то он становится самодостаточной дизайнерской машиной. Однако столь талантливые люди, как правило, имеют собственные представления о том, как должна выглядеть "их" работа. Иметь с ними дело, когда понадобится коллективный труд, может стать совершенно невыносимо. Другая проблема общения с этими "самоделкиными" заключается в том, что их время поделено между созданием текстур, мира и декораций. В результате часто обнаруживается, что он откусил больше, чем может проглотить! Такие работники требуют минимума управления в начале проекта и максимума на завершающих стадиях, когда они бьются над доделкой всего, что начали.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Последняя четверть цикла разработки игры особенно важна для всей команды, а для дизайнеров уровней важна в квадрате. Отдельные функции движка, до этого часто не работавшие, начинают-таки трудиться в полную силу, и игру можно собирать и доводить до ума. Именно в это время блистают действительно талантливые дизайнеры.

Но всегда важно помнить, что создание игры — это не театр одного актера. Как бы ни были важны для команды дизайнеры уровней, они никто без поддержки хороших программистов и талантливых художников. И наоборот...

Перевод с английского Господина **ПэЖэ.**

LIONHEAD STUDIOS: записки на дисплее



Продолжение. Начало см. в ## 8-11’99, 2-8’00

Стив **ДЖЕКСОН**, очарованный очевидец

Финиш не за горами, или Издатели, E3 и премудрости японского алфавита

Вы знаете, а мы ведь вышли на финишную прямую! Спустя три года работа над Black & White как никогда близка к завершению. Последний месяц вся наша команда в поте лица трудилась по 24 часа в сутки, чтобы собрать альфа-версию.

Поясняю. Когда разработка подходит к концу, всякая игра преодолевает три критических этапа. На свет должны появиться альфа-, бета- и финальная версии. Значение каждой из них определяется разными издателями по-разному. Но, как правило, в альфа-версии прописан почти весь код. Новые “примочки” в игру уже не добавляются. Можно полностью от начала до конца пройти хотя бы один уровень игры. Остается добавить некоторые “декоративные” детали, как то: вступительная и финальная видеовставки, заголовки, речь, перевод и тому подобное. Без сомнения, на данном этапе выявляется куча ошибок, нуждающихся в анализе и исправлении.

Альфа-версия направляется на одобрение издателю. Обычно после одобрения “альфы” разработчик получает крупное денежное вознаграждение. Именно поэтому издатели очень тщательно проверяют эту версию игры. Кроме того, иногда издатель играет в нее впервые и именно из нее узнает об элементах геймплея. Все, что показывалось прежде, не обязано быть играбельным, а служило лишь для демонстрации ключевых деталей будущего проекта. Обычно, когда издатель принимает альфа-версию, он отсылает разработчику список рекомендуемых изменений и дополнений, а также нуждающихся в исправлении ошибок.

Питер демонстрирует Black & White на E3 2000.

Бета-версия игры должна включать все исправления, а также те детали, которые были опущены в “альфе”. Таким образом, бета-версия, по сути, представляет собой почти законченный продукт. Издатель тщательно тестирует ее на предмет ошибок. Целые команды бета-тестеров трудятся не покладая рук, силясь “сломать” ее. Обнару-

женные баги идентифицируются, и девелопер немедленно приступает к исправлению ошибок. “Бета” отправляется обратно к разработчику для окончательной отладки. Устранив все недостатки и достигнув стабильности (игра должна работать без ошибок в течение многих часов), мы получаем финальную версию. Код записывается на компакт-диск, называемый Gold Master, и последний отправляется на тиражирование.

Получив “альфу”, издатель может рассчитывать на появление финальной версии в самое ближайшее время. Обычно не позднее полугода. Здесь начинают раскручиваться уже другие, более мощные механизмы, в частности запускается маркетинговая машина публикатора. Игра выходит на финишную прямую. И тут всплывают разнообразные проблемы...

В апреле к нам приехал “Шин” Канаойа (‘Shin’ Kanaoya) из токийской EA Square, чтобы обсудить японскую версию Black & White. Заметим, что перевод на европейские языки — привычное, хорошо знакомое дело, тогда как с версиями на восточных языках вечно возникают проблемы, связанные в основном с иероглифами.

Любое слово в английском языке можно составить, используя всего 26 букв. Таким образом, каждая буква может быть отображена в одном байте информации, позволяющем иметь 256 различных комбинаций. Однако в письменном японском три алфавита: канжи, катакана и хирагана. Катакана и хирагана — фонетические алфавиты, состоящие из 52 знаков каждый. А канжи передает существительные и прилагательные, выделяя каждому отдельный иероглиф. Существует около ДВАДЦАТИ ТЫСЯЧ иероглифов канжи! В один байт такое количество явно не влезет, верно? Необходимы ДВА байта, дающие 65000 вариантов. Если вы не позаботились о встраивании двухбайтовых знаков на ранних стадиях разработки, забудьте об отражении японских символов на экране.

Есть и другие трудности — к примеру, сами шрифты. Художнику относительно просто разработать шрифт европейский вида. Он рисует 26 основных букв английского алфавита. Добавляет их европейские вариации (вроде гласных, включающих умляуты в немецком и аксаны во французском) и такие универсальные символы, как скобки и вопросительные знаки. Создание того же простенького набора в японском языке потребует более 20000 самостоятельных символов! Игры под Windows не очень популярны в Японии. И для такой маленькой студии, как Lionhead было бы не практично заниматься рисованием иероглифов в подобных объемах. В конце концов, мы, наверное, применим стандартные японские шрифты из набора Windows. Но даже тогда загрузка в кэш-память 20000 символов создаст дополнительные проблемы при управлении оперативной памятью.


И как вам удается запомнить столько иероглифов?!

В середине мая, как вы помните, нагрянула E3 (крупнейшая игровая торговая выставка года). Как будто у нас других дел не было! До нее Black & White демонстрировалась только журналистам при закрытых дверях. В этом году игра наконец была явлена широкой публике: компания Electronic Arts, наш издатель, выделила место на своем стенде для демонстрации B&W посетителям выставки.

Толпы были большие, особенно на ежевечерних семинарах Питера, чему мы были поражены. Еще сильнее мы удивились, увидев отклики в поствыставочной прессе. Оказывается, B&W удостоилась нескольких наград, в том числе “Game of the Show” и “Most Innovative Game”. О-го-го! Вот что о нас писали: “...Black & White — лучшая игра, символизирующая начало новой эры нашей индустрии. Аллилуйя!” и “...на фоне Black & White грядущая Diablo 2 смотрится, как доморощенный Pong на движке Quake...” (совершенно, кстати, несправедливо. Многие в Lionhead, включая меня, с нетерпением ждут Diablo 2!).

После таких дифирамбов лично мне становится страшно. Ведь нам придется оправдывать все эти ожидания! Наша непосредственная задача в данный момент — произвести впечатление на Electronic Arts, когда они получат “альфу” Black & White. Сейчас 9 часов вечера. И мне надо возвращаться к работе над игрой. Эх, почему в сутках так мало часов...

(Стив Джексон собирался прилететь на E3, были заказаны билеты и назначены встречи, но в последний момент поездка сорвалась, Стив остался в Англии — шлифовать игру! — **Примеч. перев.**)

Французский поцелуй, или О чем поют натруженные руки Фрэнка Заппы

Black & White — это не только те, кто работает над проектом, сидя в офисе Lionhead, это еще и множество людей, имена которых обычно не попадают в заголовки газетных и журнальных статей, но чьими усилиями создавалась игра.

Среди таких неизвестных широкой публике героев, конечно же, выделяются тестеры: сотни людей, буквально денно и нощно “шлифовавших и вылизывавших” (по образному выражению Фрэнка Заппы) каждый кирпичик B&W, предлагая улучшения и зачастую конструктивно критикуя игру.

Но одними тестерами сей героический список не ограничивается. Когда мы начинали, то и подумать не могли, что эти люди вольются в ряды Lionhead только по той причине, что они полюбили оригинальную идею игры. Собственно, вот что я имею в виду:

“Привет! Меня зовут Бенджамен Мертенс. Мне 17 лет, я школьник и живу в Брюсселе (Бельгия). Я подрабатываю в супермаркете, чтобы накопить деньги на покупку оборудования, программ и т.д. Когда я увидел первые скриншоты из вашей игры, то сразу же решил создать веб-сайт, посвященный B&W... Вот его адрес: www.multimania.com/planetbw/. Это лучшее из того, что я когда-либо делал. Впрочем, над сайтом трудились мы с Седриком, моим другом, так что это дело не только моих рук.”

Все три года, что существует проект, мы не устаем удивляться тому огромному вниманию со стороны отдельных лиц и групп, что поддерживают собственные фэн-сайты B&W. Таких сайтов, кстати, уже десятки, причем на самых разных языках. Мы отобрали работы, которые показались нам наиболее симпатичными, и выставили ссылки на них на сайте Lionhead (www.lionhead.com). Сайт упомянутых выше Бенджамена Мертенса и Седрика Ларвуара франкоязычный. С Бенджаменом вы уже знакомы, а вот письмо Седрика:

“Меня зовут Седрик “Cut” Ларвуар, мне 16 лет. В отличие от Бенджамена, я живу во Франции, но, как и он, хожу в школу. Люблю играть в компьютерные игры и с нетерпением, граничащим с помешательством, жду выхода B&W. Впервые я прочитал об этой игре во французском журнале Gen 4, который публикует “Дневники Lionhead”... Когда-то я хотел сделать хоть какой-нибудь веб-сайт, но понятия не имел, чему он мог быть посвящен. Появление информации о вашей игре сняло все проблемы такого рода. Работа над сайтом заняла уйму времени, практически все выходные и каникулы. И это правильно, потому что B&W — великая игра. Ведь в ней можно будет делать все, что захочешь. А еще, я уверен, это просто блестящая идея, что на экране нет никаких пиктограмм. В общем, B&W — это больше, чем игра, это целый мир!”

Это наша родная Европа, а что происходит, к примеру, в США? А в Штатах цветет и пахнет веб-сайт The Citadel, созданный нашим другом Yoru, которому я и передаю слово:

“Вообще-то, я Иен Дандор, но для друзей — Yoru. Мне восемнадцать, я самый старший в группе. Живу в Нью-Йорке. Официально я безработный, но берусь за любую случайную техническую работу, ведь надо же на что-то жить! В последнее время я периодически чинил всякие компьютерные системы для местного магазина, торгующего новинками hi-tech.

Заработок небольшой, но достаточный, чтобы оплатить мою страсть к компьютерным играм и аниме. По правде, все мы полуофициально состоим на службе в Atrium Media Group, которая владеет сайтом SidGames.com, хостящем нашу "Цитадель". У меня два компаньона — Kid и Hyperion. Пусть они сами о себе расскажут..."

"Привет, я Kid, или, если хотите, Майк Коновер, урожденный гражданин США. Мне 16 лет, и возраст пока позволяет мне не особенно утруждаться — я о том, чтобы, к примеру, в поте лица зарабатывать себе на жизнь. Но когда мне все же случается заниматься делом, я предпочитаю корпоративный веб-дизайн..."

"А я Hyperion, настоящее имя Уил Декрей. Мне 14 лет, я живу в штате Миннесота и являюсь обыкновенным школьником, вчистую замученным учебой. Мое второе увлечение — актерская игра (я участвовал в более чем 15 пьесах и мюзиклах), ну а на первом месте компьютеры, конечно..."

Теперь, когда вы познакомились с этими ребятами, я позволю себе привести здесь избранные места из моего общения с ними по "аське"...

Steve: Расскажите, как вы надумали сделать сайт B&W?

Kid: Однажды ко мне обратился мой лучший друг Yoru, с которым мы постоянно общаемся в онлайне. Увидев, что в Сети, как ему показалось, слишком мало мест, посвященных Black & White, он предложил запустить новый сайт. Печально было и то, что те немногие сайты, что существовали в то время, умирали в одночасье, как тараканы, попавшие под всеуничтожающую струю RAID.

Yoru: Я, собственно, ничем таким и не помышлял всерьез заниматься, только обдумывал идею, но после этого разговора немного покопался с основными настройками в HTML, загрузил несколько скриншотов и использовал их при создании очень плохого, ДЕЙСТВИТЕЛЬНО очень плохого дизайна страничек "Сельского жителя", "Хижины крестьянина" и прочих глупостей. Мы с Kid'ом только и делали, что обсуждали Black & White, я ему все уши прожужжал об игре, стараясь увлечь его идеей своего сайта...

Потом в какой-то момент наступило озарение. Оказывается, разделение труда (особенно если у тебя есть кабельный модем) не такая уж и плохая идея. Kid сказал, что The Citadel — лучшее название для B&W-сайта, и я с готовностью согласился. Я быстренько перерисовал старый логотип "Цитадели", и неделей позже мы открыли свой сайт. В то время мы хостились на 50megs.com, но очень скоро их ненадежный FTP-сервер встал нам поперек горла, и мы перебрались на CJB.NET, используя отсылку по URL (это Kid догадался использовать такую штуку!). Ну а затем переехали на Prohosting.com и забили там все доступное дисковое пространство до предела... Как раз в этот момент нас подобрали люди из SidGames.com, это случилось в феврале. Между переездами к нам присоединился Hyperion, ему слово...

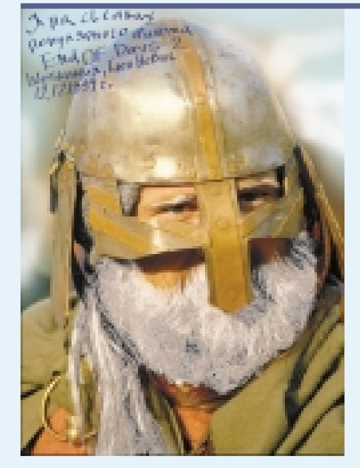
Hyperion: Раз в день я писал новости на сайте клана (www.brotherhoodofeden. com), искал в Сети разную неофициальную информацию об игре и передавал ее на сайт The Citadel. В то время, кстати, The Citadel была единственным местом, где следили за постоянным обновлением информации. В итоге Yoru и Kid попросили меня больше не перегружать их почтовые ящики и вывешивать новости напрямую. Вот так я и присоединился к "Цитадели".

(Продолжение следует.)

The .LHX Files © 2000
Steve Jackson
Перевод с английского
Михаила **НОВИКОВА**
и Марии **ГОРБАТОВОЙ**.

Заметки кудесника шотгана о девелоперском деле

Часть 6: Оживший мир наносит ответный удар



Продолжение. Начало см. в ##2-4, 6, 8’00

Из записных книжек 1989–2000 гг. Господина **ПэЖэ**

Немало пота и чернил было пролито над предыдущим выпуском “записных книжек”, но закончить разговор о моделях так и не удалось. Мы благополучно разобрались с общими принципами (модели тоже состоят из полигонов, и это замечательно). Мы обнаружили, что у них все как у людей, есть кости, объединенные в скелет, кожа, покрытая текстурой с помощью разных методов проецирования. И, наконец, мы сказали несколько незлых тихих слов о создании и хранении анимаций. Увы, этим модели далеко не исчерпываются.

ДВИЖЕНИЕ — ЖИЗНЬ

Скелетная анимация и разные способы интерполяции промежуточных движений были замечательными способами сократить занимаемую игрой память, чудесно помогали увеличить разнообразие движений, но в итоге все же оказались не более чем дешевыми полумерами. Взгляните на ближайший киноэкран. Ну, скажем, на милягу Джар-Джара Бинкса, заслуженно ославленного на весь мир в качестве самого худшего компьютерного персонажа, но весьма поучительного с чисто технической точки зрения. Много ли у него стандартных, абсолютно одинаковых движений? Разве что походка, да и то — пока ноги делают очередной шаг (точную копию предыдущего), голова поворачивается, следя за чем-то, руки машут кому-то, короче, каждая часть нашего симпатяги занимается своим делом. Это хорошо и правильно.

До такого в играх додумались уже давно. Разработчик на минутку воображает себя фокусником, проводит показательное распиливание персонажа пополам и для каждой половины рисует собственный набор анимаций, следя только за тем, чтобы талия оставалась неподвижной в каждой из них, а точнее — не просто неподвижной, а неподвижной относительно общего центра модели, каковой, в свою очередь, имеет право перемещаться. Если модель наклонить, талия, само собой, повернется, но одинаково для верхней и нижней половины тела, и никаких щелей не возникнет.

После этого задача становится почти тривиальной. Нижняя часть тела активно шевелит ногами, а верхняя тем временем проигрывает анимацию стрельбы. Просто и удобно. В меру реалистично, серьезно экономит память... Казалось бы, чего еще желать?

Стремление к совершенству — процесс безостановочный, пора бы привыкнуть. “Почти как в жизни” — это еще не “точно как в жизни”, и потому изобретались и будут изобретаться все новые и новые способы.

К примеру, очевидным представляется усложнить эту же самую иерархическую систему. Раз уж мы поделили модель на две части — почему бы не поделить ее на много частей? Да запросто (см. рис.1)! Скажем, руки прицеплены к определенным местам на туловище (и не надо шуток на тему выбора этих мест!), голова посажена на шею, и почти каждый шкворень (он же pivot — см. предыдущую часть словарика) является как раз такой “талией”.

Движется, как и раньше, центр модели. Прицепленные непосредственно к нему части движутся вместе с ним и одновременно проигрывают свою анимацию. В результате точки привязки других частей (уже не к центру, а к этим, главным, частям) тоже перемещаются (скажем, во время бега торс поворачивается туда-сюда, и руки, шея и т.п., естественно, тоже. Когда приходится воспроизводить анимацию для этих, “далеких от центра”, частей, она проигрывается относительно точек привязки, то есть голова поворачивается, запрокидывается и скалит зубы в повернутом положении, если повернута шея. И так далее. Вместе с головой движутся шлем, очки и прочие бирюльки, вместе с руками — прицепленное к ним оружие...

Открывается замечательная дорога к резкому сокращению работы над анимацией (можно

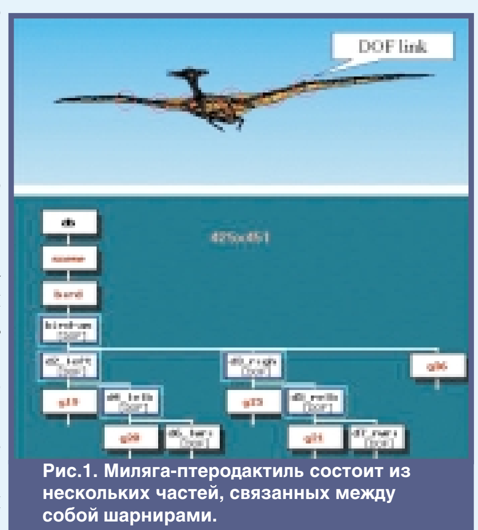


Рис.1. Миляга-птеродактиль состоит из нескольких частей, связанных между собой шарнирами.



Рис.2. Обратите внимание: ногам задана только траектория, по которой они движутся, а вся остальная фигура изменяется автоматически.

описывать, скажем, стрельбу во время прыжка в полуприседе, не прерывающего бега, как коллекцию анимаций отдельных частей тела, занятых своими делами). Более того, раз уж что-то к чему-то привязано, это почти всегда можно оторвать! Предположим, мы "оторвали" руку. В таком случае дырку от нее придется закрыть специальной текстурой, натянутой на специальный mesh (см. термин patch в прошлой публикации словарика), где ярко-красным и ярко-белым нарисованы обломки кости в обрывках бицепса, артерий и вен. А руку можно отправить в свободный полет по законам физики (но об этом позже).

К примеру, Soldier of Fortune помните? Очки, легко сбиваемые с ненавистных вражеских морд точным выстрелом? Очки, как и любая другая "часть тела", привязываются к конкретной точке модели, участвуют в движении (если движется точка привязки), а при необходимости от нее отрываются и летят, как гордая птица ёж. Просто и удобно. Аналогично отваливаются колеса от машин в большинстве автосимуляторов.

КИБЕНЕМАТИКА. НО ИНВЕРСНАЯ

Извините за каламбур (а телом, естественно, бел), но любимый народом гибрид кибернетики и математики затесался в заголовок исключительно для привлечения вашего внимания. Нас будет интересовать созвучная, не менее интересная, но совершенно ничего общего с ней не имеющая кинематика. Кто еще не учил ее в курсе физики — советую обратить особое внимание, когда до этого дойдет. Очень интересная наука.

Извините за лирическое отступление, но старость не радость, да и пример весьма показательный. Как сейчас помню, когда я в какой-то из своих многочисленных реинкарнаций писал в институте курсовую работу, моделируя поведение робота-манипулятора, мне (как и всей группе, впрочем) было нужно упростить скромное матричное уравнение, легко умещающееся на паре листов тетради в клетку. Программа Derive, почесав свою электронную лысину минут сорок, сказала, что у нее пока получилось "вот это", но дальше ей не хватает памяти, а "вот это" можно на всякий случай напечатать. На печати "это" заняло три метра мелким шрифтом. И только программа Mathematica (полчаса на 386-й машине) и прилежные девушки из нашей дружной группы (две недели на листочке бумаги) оказались способны выполнить задание до конца (уравнение-результат, к счастью, вполне укладывалось в одну строку).

А в чем, собственно, задача и в чем в ней проблемы? Все формулируется обманчиво просто. Зачем нам вручную задавать всю анимацию? По большому счету, нам нужно только правильно смоделировать человеческое тело, а потом, потянув за кончик пальца, мы заставим руку автоматически последовать за ним и принять правильную позу, с учетом веса руки и возможностей суставов. Нацелим автомат на врага — он потянет за собой руки, те повернут как надо туловище, от него пойдет наклон головы и поворот таза, а там, глядишь, и походка изменится (см. рис.2)... Лепота, да и только.

Ан нет, не лепота. Эта штуковина называется "инверсная кинематика", она реализована в мощных анимационных пакетах, но жутко сложна (смотрите пример выше — математика там очень впечатляющая даже в простейших случаях), а как следствие — ужасно ресурсоемка и для игр пока, увы, пригодна очень ограниченно. Впрочем, кто его знает? Процессоры все быстрее, разного рода упрощения и приближения пока никто не отменял, например, в игре Overdrive (см. .EXE #7'00) "псевдокинематика" (по определению авторов) вполне видна, руки врага с пистолетом довольно честно следуют за целью, не переставая проигрывать анимацию стрельбы.

СКОЛЬЗКИЕ НОГИ

Очень эротичный получился заголовок. Лето на улице, девушки... По телевизору реклама депиляторов... Извините, но сейчас мы и правда будем говорить о скользких ногах (и подоконниках, разумеется).

Вы когда-нибудь задумывались, откуда берется собственно анимация? Как именно ее рисуют? Неужели кто-то сидит и вручную перемещает каждый отдельный пиксель на каждом кадре? Разумеется, нет. Про ключевую анимацию (keyframe animation) мы уже в прошлый раз поговорили, так что сейчас обсудим, как именно создаются эти самые ключевые кадры. Нет, никто не сидит и не двигает пиксели поодиночке. Во-первых, надо вспомнить, что очень активно применяется motion capture, а не ручное рисование. А во-вторых, ручное рисование чаще всего основано на том же самом скелете, что и анимация в игре.

Собственно, раньше появился ручной метод. Типичная работа аниматора выглядит так: сначала рисуется исходный меш (mesh), скажем, симпатичной девушки. Затем, используя возможности специального пакета для анимации, в него вставляется скелет и задаются привязки вертексов к отдельным костям. Потом начинается самое интересное. Для каждого ключевого кадра (keyframe) скелет аккуратно устанавливается в правильное положение, при котором модель выглядит так, как и должна. Задаются также способы перехода от одного кадра к другому (сколько промежуточных кадров будет, за какое время они должны быть проиграны), а все остальное делается автоматически (см. рис.3).

И вот здесь-то, собственно, и возникает та самая проблема скользких (а точнее — скользящих) ног. Задумайтесь: центр модели во всех известных на сегодня играх (кроме, пожалуй, демо-версии Hired Team, где авторы применили некую новую технологию) движется при беге равномерно, а ногами эта самая модель перебирает "для вида", стараясь, чтобы скорость этого перебирания совпала со скоростью перемещения. Если получается — нога после касания пола не съезжает в сторону до самого момента ее отрыва (чаще всего от пола, а не от тела). А если не получается (увы, во многих играх играх так и не получилось), то игрок движется, как по льду. Ноги переступают как угодно, а модель движется себе вперед... Зрелище отвратительное, как реклама депилятора.

С этим явлением обычно борются методом "приклеивания", то есть задают во время разработки анимации еще одно движение: прямолинейный перенос модели с той же скоростью, что будет в самой игре. И рисуют на "полу" следы, к которым жестко привязывают ступни модели. Тогда все получается хорошо и красиво. Прав-

да, только до того момента, когда в последние полчаса перед релизом не обнаружится, что игрок бегает чуть быстрее автомобиля, и его надо срочно замедлять по соображениям геймплея, а перерисовывать анимацию под другую скорость уже нет времени и денег. И отправляется "конькобежец" в тираж, дергать нервы нам, журналистам, и вам, игрокам...

Альтернативный метод анимирования лично мне нравится намного больше, чем ручной. В конце концов, есть же живые люди. Они естественным образом движутся так, как мы хотим. Так почему бы не перенести именно это, заведомо правильное, движение в игру? Ограничения здесь двух видов.

Первый вид — чисто технический, а значит, финансовый. Системы для motion capture очень дороги. Бывают оптические (когда человека обвешивают гроздью лампочек и хитрая электроника обсчитывает положение последних в пространстве) (см. рис.4), бывают магнитные (когда человека обвешивают соответствующими датчиками), бывают, наконец, самые дешевые, электромеханические, когда к человеку привязывают кучу палок и электроника в ранце постоянно замеряет углы между ними. Кстати, последние приятны тем, что человек в них вполне может выйти на улицу и попрыгать или полазить на настоящие заборы для достижения пущей жизненности движений.

Однако, как и любая другая технология, на которую есть спрос, motion capture дешевеет и становится все доступнее

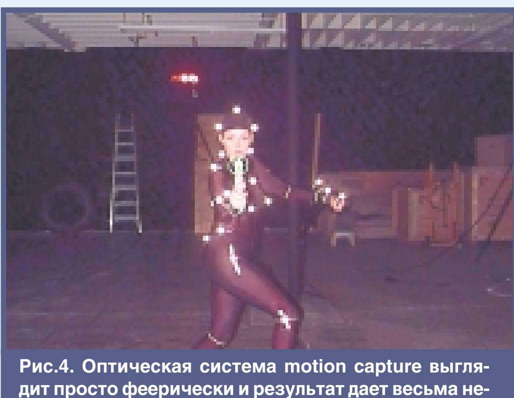


Рис.4. Оптическая система motion capture выглядит просто феерически и результат дает весьма неплохой.

массам. Более того, появились даже своеобразные библиотеки, где за разумную сумму можно купить готовые движения, уже оцифрованные и обработанные.

Обещанный второй вид трудностей — принципиальный. Если анимация сделана вручную, в начале и конце каждого движения модель пребывает в позе, из которой достаточно легко перейти к любому другому движению, об этом заботится профессиональный аниматор. А вот живой человек имеет нездоровую тенденцию двигаться по-разному, так что для совмещения движений придется потрудиться вручную, и работа эта не слишком проста. Впрочем, об интерполяции и прочих современных радостях мы уже говорили, и они здесь отлично помогут. Игры с motion capture уже появляются и отлично выглядят (Shogo, Messiah). Я уверен: будущее именно за ними.

ДАМСКАЯ ГРУДЬ–С

Что ж, как устроено движение моделей в целом, уже понятно. А как устроены мелкие, но симпатичные радости, связанные с моделями? Ну, к примеру, почему игрок в Quake, как бы он ни нагибался, своих ног не увидит никогда, зато игрок в Trespasser... Здесь есть несколько очень любопытных деталей.

Вспомним для начала, что модели — штука ресурсоемкая, чем меньше в них полигонов, тем лучше. Более того, они ни в коем разе не рассчитаны на разглядывание "изнутри", а ведь именно там и должна была бы сидеть виртуальная камера. Да, можно было бы прорезать в лице модели две дырки, но созерцать происходящее через них было бы неудобно. Да и что мы увидели бы? Для начала — оружие. Полигонов эдак из двадцати. Страшное, как смертный грех. Почему так мало полигонов? Потому что иначе такое оружие окажется в руках у каждого, его придется отображать, и производительность упадет до неиграбельной.

Что же делать? Да то, что, собственно, и делают все разработчики. Запретить игроку видеть свою собственную модель (малополигональную, страшную), а вместо этого показывать ему (и только ему одному) детальную модель его оружия, красивую, из сотен полигонов (см. рис.5). Раз она всего одна, на нее можно и красивую текстурку, не жалея, наложить, и спецэффектик какой, и покачать ее в такт шагам... Разумеется, это может быть не оружие, а те самые молочные железы из Trespasser. Или еще что-нибудь (молчите, поручик Ржевский!).

Само собой, все это относится не только к людям. Вы всерьез думаете, что в автомобильных симуляторах в каждом авто есть руль и приборы? Да ничего подобного! То, в чем вы едете, почти всегда выглядит как сферический конь в вакууме: тщательно отрисованный руль, капот, лобовое стекло и пара стоек, приборная панель, и... И все. Остального нет. А зачем оно, если всю эту красоту показывают только игроку, который из машины выйти не может, и потому ничего другого не увидит никогда? А то, в чем едут соперники, разумеется, не имеет ни руля, ни приборов, ни-че-го, кроме красивого корпуса.

Кстати, о красивых корпусах. Есть еще одна интересная тема, отчасти уже затронутая выше, но требующая дальнейших разъяснений. Итак, моделлер (он же 3D-художник) создал классную модель. Скажем, модель автомобиля. А что дальше? Ведь при ударе, к примеру, о стену этот автомобиль должен бы помяться, а при взрыве — разлететься на мелкие куски. Неужели человеку, бедняге, приходится рисовать все варианты повреждений?

Как правило — нет. Такие вещи, разумеется, проще и удобнее просчитывать программно. Скажем, часть модели под названием "капот" состоит из нескольких десятков полигонов. Слегка подвинем (программно) вертексы вокруг пострадавшего участка



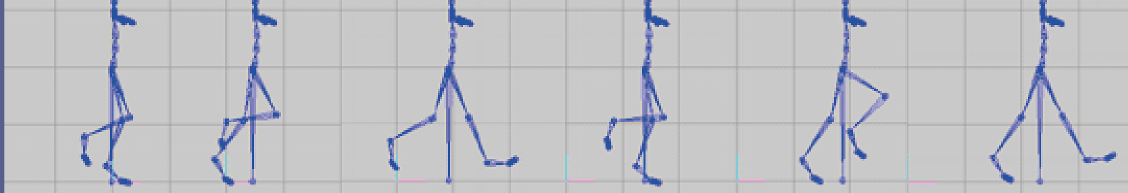


Рис.3. Анимация ходьбы — вещь довольно простая, а вот хорошая анимация все той же ходьбы встречается один раз из ста. Просто человеческий глаз очень легко подмечает любую фальшь в привычных ему движениях.



Рис.5. Между моделью оружия, которую игрок держит в руках, и моделью, которую он видит в руках товарища, есть немалая разница, не правда ли?

в случайном направлении — и вот уже налицо вполне убедительная морщина. А если врезались сильнее — оторвем "капот" от "автомобиля" и поедем дальше без него. Но все не так просто. Откуда, например, программа узнает, что лобовое стекло, в отличие от капота, должно трескаться, а потом и вовсе разбиваться? Для нее все полигоны одинаковы... Вот тут-то и вступает в действие еще один аспект создания моделей: материалы.

Собственно, концепция материалов используется и в уровнях (дабы, к примеру, проигрывать правильный звук шагов в зависимости от материала пола — помните Thief?), но в моделях все заметно разнообразнее. Материал может отвечать за тип анимации (скажем, ткань будет программно анимироваться колебаниями по синусоиде, а вода — круговыми колебаниями, как от капель), за тип повреждений и разрушений (автомобильный капот, поскольку сделан из металла, может мяться), за отрисовку спецэффектов (стекла) и т.п.

ТЕНЕВАЯ ЭКОНОМИКА

Отдельный разговор об особом спецэффекте, тенях. Существует довольно много способов рисовать их. Например, простейший выглядит как точная копия спецэффекта "гало". Под модель "подкладывается" один-единственный полигон, на нем рисуется черный круг или овал, полупрозрачный по краям, и эта штуковина называется "тень". Выглядит не слишком убедительно, но лучше, чем ничего.

Более продвинутый вариант — "почти честные" тени. Модель проецируется на плоскость, и полученный контур отрисовывается черным цветом на той самой "подложке". Такие тени обычно не принято отображать на лестницах и тому подобных сложных поверхностях, ибо очень уж это непросто.

А сейчас получает все большее распространение метод действительно честного затенения, с использованием stencil buffer'а, имеющегося практически во всех современных 3D-ускорителях. Метод достаточно сложен, так что излагать придется очень схематично. Итак, нам нужно отобразить тень от модели. Первым делом мы обычным образом строим кадр без теней. Потом находим внешний контур модели (если смотреть из источника света) и строим новую трехмерную модель: конус тени. Разумеется, он имеет довольно сложную форму, к тому же его еще нужно отсечь ближайшими стенами и т.п., так что эта часть довольно сложная и медленная. Дальше как раз задействуется stencil buffer. В каком-то смысле он аналогичен z-буферу (для каждой точки на экране есть дополнительный байт, с которым можно работать хитрым образом).

Сначала мы автоматически заполняем stencil buffer значениями, проверяя, находится ли каждый пиксель на экране внутри конуса тени (к этому моменту у нас есть z-координата для каждой точки на экране, она лежит в z-буфере). Эта операция делается ускорителем, и весьма быстро (она почти аналогична занесению полигонов конуса тени в z-буфер, а их не так уж много). В результате те места, где на экране будет видна тень, в stencil buffer будут иметь ненулевые значения, а остальные — ноль. Осталось специальной операцией наложить на экране большой серый прямоугольник с использованием полученной маски, и тени готовы. Настоящие, красивые, на каждом полигоне, пиксель к пикселю.

Но, впрочем, тени — это уже высший пилотаж, они существуют далеко не в каждой игре и сильно отличаются по качеству. Мы же с вами поставили себе целью пройтись "по верхам", понять хотя бы основы технологий игростроения. И впереди еще не меньше половины пути...

P.S. Загляните на www.planethalflife.com/coldfusion/ — здесь есть все, что связано с моделями и анимацией в Half-Life.

(Продолжение следует.)

Словарь терминов, уместных в дискуссии о движках, ведущейся в приличном обществе

Продолжение.
Начало см. в ##2–4, 6, 8'00.

Hierarchical animation (иерархическая анимация) — модель анимируется не целиком, а частями, и движения "периферийных" частей проигрываются относительно текущего положения точек их привязки.

High-poly model — высокополигональная модель, на сегодня таким горделивым образом принято обзываться, если количество полигонов превышает несколько тысяч, но граница эта не жесткая и с годами будет быстро расти.

Инверсная кинематика (inverse kinematics) — вовсе не обратная сторона науки, как могло бы показаться, а способ задания движений модели. После установки желаемого положения периферийных частей модели (скажем, рук) остальное тело "само собой" принимает правильное положение.

Кинематика (kinematics) — кинематика, наука такая, о движении.

Low-poly model — малополигональная, низкополигональная модель, аналогично high-poly, но наоборот. Как правило, в игре встречаются только low-poly-модели, а в разработке могут применяться и high-poly, которые впоследствии будут упрощены либо вручную, либо программно.

Motion capture — "захват движений", способ оцифровки анимационных данных, где их источником служит живой человек или марсианский монстр. Как правило, с высокой частотой записываются положения нескольких фиксированных точек на руках-ногах-щупальцах-дыхальцах, а потом кости в скелете модели устанавливаются по этим данным в правильное положение.

Real-time deformation — деформация в реальном времени, способ программно просчитывать новые положения вертексов модели "на лету", например при повреждениях и т.п.

Real-time shadows — тени в реальном времени, см. подробный рассказ в основном тексте.

Stencil buffer — область памяти в 3D-ускорителе, применяемая для разнообразных спецэффектов и служебных вычислений. Во многом подобна z-буферу и часто используется вместе с ним. Применяется, в частности, для отрисовки теней.

(Продолжение следует.)